



Jaakko Ruuska:
Elokuvan kolme ruumista

Jaakko Ruuska:

Elokuvan kolme ruumista

TaM kirjallinen opinnäyte, Dokumentaarisen elokuvan opinnot,
Elokuva- ja lavastustaiteen laitos, Aalto-yliopiston Taiteiden ja
Suunnittelun korkeakoulu.

Ohjaajat: Riikka Pelo & Juho Hotanen

Tarkastajat: Mika Elo & Saara Hacklin

Kiitokset: Kanerva Cederström, Janne Juhana Rantala, Heikki-Pekka Vaara,
Leena Priha, Sanni Priha, Matti Kunttu, Susanna Helke ja Eila Hietanen

Taitto: Jaakko Ruuska ja Elina Vainio

Kuvitus: Sanna Halme ©

Yhteys:

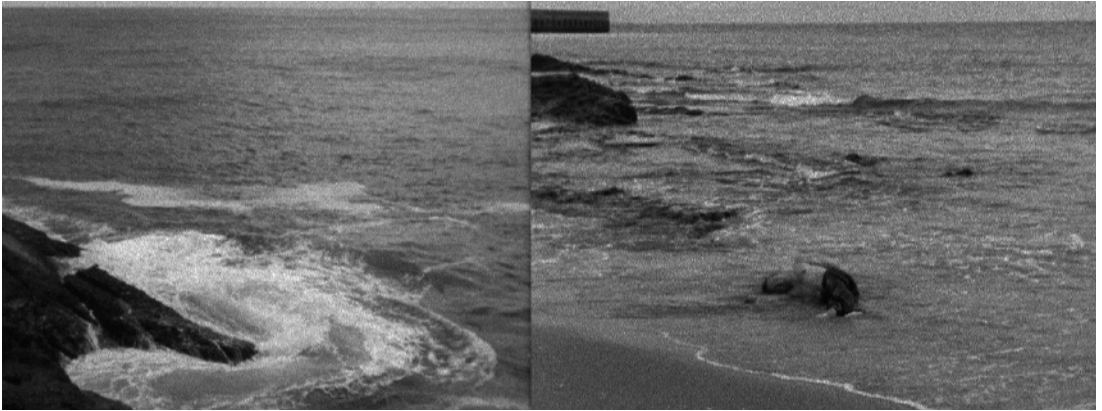
Email: jaakko.ruuska@gmail.com

Tel. +358503463424

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto.....	4
Kolme ruumista (rakenne).....	6
Elokuva-ruumis (metodi).....	9
 PIMEÄ HUONE (katsojan ruumis).....	12
Kuvankosketus.....	16
Elokuvallisen liikkeen kokemus.....	20
Katse toiseen.....	25
Empaattinenkatse.....	27
Pimeäluola.....	30
 RAAKA TODELLISUUS (tekijän ruumis).....	32
Subjektiivisuuden harha.....	39
Ruumiillisuus Frederic Wisemanin elokuvissa.....	41
Dardennen veljesten aave-subjekti.....	44
Elefantin intersubjektiivinen representaatio.....	47
Epämääräinen katse.....	51
Kaikki talot ja niissä liikkuvan aaveen katse.....	55
 MAAILMASSA (kuvattu ruumis).....	60
Samanaikainen.....	65
Elokuvallinen aika muodonmuutoksena.....	65
Elokuvallinen aika ruumiin metaforana.....	67
Elokuvallinen aika samanaikaisuuden kehänä.....	69
 Loppusanat.....	72
 Lähdeluettelo.....	74
Kirjallisuus.....	74
Lehti- ja verkkoaineisto.....	75
Elokuvat.....	76
Tietokonepelit.....	77

JOHDANTO



Landscape for the Body (värielokuva, diptykkiprojisointi, 2010), still-kuva teoksesta.

Olen päätynyt jonnekin ja nyt edessäni avautuu maisema. Näen ja kuulen ympärilläni erilaisia olentoja: ihmisiä, eläimiä, kasveja... Puiden lehtien lävitse, tai ikkunasta tilaan osuu valo, joka piirtää esiin toiset olennot. Toiset se kätkee varjoihinsa niin, että saatan kuulla ne, mutta en nähdä. Vierelläni, kädessäni tai olkaa vasten on mekaaninen kone, joka on vasaraa, veistä, tai kauhaa suurempi ja kömpelömpi työkalu, elokuvakamera. Elokuvan tekijänä seison aistimani maailman keskellä, fyysisesti maailmassa, josta olen tekemässä elokuvaa. Elokuvakamera, tuo laatikkoa muistuttava kone, ei kuitenkaan voi tavoittaa omaa ruumiillista kokemustani maailmasta. Siltä jää huomaamatta maan pinta, jos se kätkeytyy kasvillisuuden alle. Kamera ei haista hajuja, jotka voisivat paljastaa paperitehtaan läheisyyden, tai raadon löyhkän, joka varsinkinkin suurpedoista kuvatuissa luontoelokuvissa olisi varsin olennainen aistimus. Kamera ei näe sitä, mikä kätkeytyy esiinneiden tai olentojen taakse. Se ei tiedosta kasvien ja elävien olentojen tarkkailevaa läsnäoloa, joka reagoi pienimpiinkin liikkeisiini. Elokuvakameralle maailma on vain valoisuuksia, värejä ja ääniä.

Ranskalainen elokuvaohjaaja Robert Bresson (1901–1999) on kiteyttänyt muistiinpanoissaan jokaista elokuvan tekijää riivaavan ongelman:

Kaksi todellisuutta: (1) Raaka todellisuus, jonka kamera näkee sellaisena, kuin se on ja (2) se, mitä kutsumme todellisuudeksi, joka muistonamme on muuttanut muotoaan joidenkin väärin muistikuvien takia. Kuinka tehdä näkyväksi se, mitä näet sellaisen välineen välittämänä, joka ei näe niinkuin sinä näet.

(Bresson 1993, 79)

Samanaikaisesti kun elokuva näyttää katsojalle elokuvan tekijän rajaaman kuvakulman, kameran “katseessa” säilyy myös mekaanisen (kamera, optiikka) ja kemiallisen (filmi), tai sähkömekaanisen (valoherkkä kenno) prosessin raakuus, joka ei tulkitse näkemäänsä. Toisin kuin animaatiossa elokuvallisessa kuvassa on läsnä aina jotain hallitsematonta, vaikka kysymyksessä olisi lähikuva elokuvanäyttelijän kasvoista ja hänen hallitut eleensä¹.

Itse elokuvan tekijänä en osaa vastata siihen, haluanko välittää katsojalle sen, miten maailma näyttäytyy minulle kokemuksessa, vai näyttäisinkö sen sijaan maailman itsensä, josta olen vaikuttanut. Maailma näyttäytyy väistämättä kokemuksina. Joka tapauksessa haluan enemmän dokumentaariseen kuin fiktiiviseen elokuvaan suuntautuneena elokuvantekijänä olla kosketuksissa todellisen maailman kanssa.

Valon lapset -elokuva (2008) ohjattessani kuvasin kahta ystävääni ja sitä elämää, jonka olin jakanut heidän kanssaan. Elokuvan tekijänä jouduin asettumaan kameran taakse ja katsomaan asioita elokuvallisina kuvina. Elokuvaaminen tuntui tuskastuttavalla tavalla rajoittavan yhteyttä ystäviini ja kosketusta tuohon maailmaan. Todellisuus, jossa olin liikkunut ja hengittänyt, jonka olin tuntenut ja kokenut, muuttui kaksiuulotteiseksi kuvaksi. Elokuvassa esiintyvät ystäväni kokivat hekin olemisensa rajoittuneeksi. Olin antanut heille luvan toimia tai olla kohtauksissa miten halusivat. Heitä häiritsi se, etteivät he voineet tietää, mikä heidän olemuksessaan olisi katsojille kiintoisaa. Kameran “katseen” alla he jäykistyivät tarkkailemaan itseään.

Valon lapset -elokuvan teosta saamani kokemukset saivat minut pohtimaan elokuvan suhdetta ruumiilliseen kokemukseen. Kiinnostuin esiintyjän näkökulmasta häntä ympäröivään tilaan ja toisaalta katsottuna olemiseen. Pohdin ruumiin merkitystä kokemuksen välittäjänä: esiintyjän ruumista hänen kokemuksensa välittäjänä ja häntä katsovan ihmisen ruumista katsomiskokemuksen ruumiillistajana. Teoksessa *Landscape for the Body* (2010) pohdin, voisiko kuvattu vartalo välittää sellaisia tilallisia kokemuksia elokuvan katsojalle, jotka muuten jäisivät elokuvan katsojalle tavoittamattomiksi elokuvan kaksiuulotteisesta kuvasta³.

1 Usein elokuvissa, puhumattakaan televisio-sarjoista, kuolleita ihmisiä esittävät elävät näyttelijät. Kamera ottaa lähikuvan “kuolleesta”, jolloin aina jokin elonmerkki paljastuu: silmän räpsähdys, hengitys tai sydämen pulssi.

2 Tämä tutkimusmatka johti osallistumaan *Toisissa tiloissa* esitystaiteen ryhmään vuonna 2010.

3 Tutkiessani elokuvan kaksiuulotteista tapaa kuvata ruumiillisesti kokemaamme todellisuutta, suljen tutkimukseni ulkopuolelle 3D -elokuvan ja animaation, vaikka ne laajassa merkityksessä elokuvaksi onkin ymmärrettävä.

Näin löysin tämän tutkimuksen aiheen, eli kysymyksen siitä, millaisessa suhteessa elokuva on ruumiilliseen kokemukseen. Elokuvantekijänä halusin ymmärtää elokuvan kokemuksellisuutta. Miten elokuva välittää jotain näkemästani ja kokemastani maailmasta katsojalle, eikä vain siitä maailmasta jonka koen, vaan myös siitä maailmasta jossa olen? Miten kuvatut ihmiset kokevat elokuvakameran? Miten elokuva välittää heidän kokemuksiaan? Tajusin ettei elokuva kykene välittämään sisäisiä, kätkeytyjä kokemuksia. Elokuvallista kokemusta välittää siis ruumis, ruumiilta toiselle.

Ruumiillinen kokemus näyttäytyy kuitenkin aina jonkun yksilöllisenä kokemuksena. Siksi elokuvan ruumiillista kokemusta on tutkittava kolmessa toisistaan poikkeavassa asemassa: katsojan, kuvatun ja tekijän ruumiin kautta. Tätä luonteeltaan fenomenologista näkökulmaani tarkentavan kappaleessa: *Elokuva-ruumis (metodi)*.

Kun olin jo pitkään työstänyt tätä tutkimustani, ohjaaja Sanni Priha pyysi minua kuvaamaan elokuvansa *Kaikki Talot – joissa asumme* (2012). Elokuva oli tarkoitus kuvata kaikissa niissä asunnoissa, joissa Priha oli elämässään asunut sellaisina kuin nuo talot olisivat nykyisellään, joidenkin toisten ihmisten asuttamina. Minun oli kuvaajana astuttava Prihan ruumiilliseen asemaan ja olla kuin hänen katseensa ja hänen ruumiinsa, joka liikkuisi asunnoissa. Siitä sain oivan tilaisuuden soveltaa teoreettista tutkimustani taiteellisiin ratkaisuihin, sillä tutkimukseni koskee erityisesti tekijän näkökulmassa juuri elokuvaajan ratkaisuja. Tämä taiteellinen opinnäytetyöni valottaa tekijän näkökulmaa *Raaka todellisuus (tekijän ruumis)* -osassa, kappaleessa: *Kaikki talot ja niissä liikkuvan aaveen katse*.

Kolme ruumista (rakenne)

Kuinka jäsentää elokuvan suhde ruumiilliseen kokemukseen? Voisi luulla, että elokuvan- tekijän näkökulmasta elokuvan kokemuksellisuus jäsentyisi kuvausprosessin mukaisesti, eli ensin olisi maailma, joka sitten kuvattaisiin ja esitettäisiin lopuksi katsojalle. Silloin huomioisin ensin kuvatun ihmisen ruumiillisen suhteen elokuvaan, suhteuttaisin sen omaan, ts. tekijän ruumiilliseen havaintoon, ja asettaisin itseni lopulta katsojan asemaan pohtimaan, millaisena kokemus välittyisi elokuvateatterin pimeyteen. Jokaisessa elokuvan kokemusta määrittävässä ruumiillisessa asemas-

sa toinen ruumiillinen asema on kuitenkin jo kokemuksellisesti ja tiedostettuna läsnä.

Kuvattu ihminen on jo valmiiksi tietoinen, ainakin osittain tekijän näkökulmasta. Hän voi aavistaa kameran takana myös katsojan läsnäolon. Riippuen siitä, kenen hän luulee katsovan itseään, hän voi paljastaa tai kätkeä itsestään joitakin puolia.

Tekijää riivaa ristiriita. Missä määrin hän on taiteellisissa ratkaisuissaan uskollinen omaan kokemukseensa siitä, mitä itse näkee ja missä määrin olisi huomioitava elokuvan katsojan mahdollisesti poikkeava kokemus. Kuva aallokosta merellä voi olla joko kutsuva tai kammottava. Tekijän on otettava huomioon myös kuvattu ihminen, miten hän kokee elokuvan. Kuvattava ihminen saattaa hävetä kyömyksellään, joka elokuvantekijää mahdollisesti kiinnostaisi. Jos elokuvantekijä taas uhraisi oman kokemuksellisen asemansa havainnossaan, välittääkseen vain kuvattun ihmisen maailman elokuvan katsojalle, hänestä olisi tullut aivoton todistaja, kuin valvontakamera.

Katsoja ymmärtää ainakin osittain tekijän suhteen kuvattuun maailmaan, mutta hänen kokemukseensa vaikuttavat myös sellaiset asiat, joista tekijä ei välttämättä ole tietoinen. Kuvattun ihmisen ruumis voi välittää hänelle kokemuksia, joita ”aiheeseensa” keskittynyt elokuvan tekijä ei ole ajatellut. Esimerkiksi balettitantsijat ovat kritisoineet näyttelijä Natalie Portmanin tanssitekniikkaa baletti-aiheisessa, Darren Aronofskyn elokuvassa *Black Swan* (Mackrell 2011). Tosi-TV-aikakauden katsoja on todennäköisesti tietoinen myös siitä, että hän vaikuttaa yleisönä kuvattujen ihmisten käyttäytymiseen.

Elokvateorioissa harvoin erotetaan katsojan, tekijän ja kuvattun näkökulmia toisistaan. Koska nämä kolme kokemuksellista positiota elävät elokuvassa toistensa kanssa monisuuntaisissa vuorovaikutussuhteissa, niiden pohjalta on vaikea luoda kokonaisvaltaisia ja johdonmukaisia väitteitä elokuvan kokemuksellisuudesta.

Tämän kirjallisen työn tehtävänä on tarjota elokuvan ruumiillisuuden kolmijakoisesta jäsenyyksestä malli elokuvan ruumiillisuuden tutkimiseen. Haluan pysyä uskollisena toisistaan poikkeaville ruumiillisille asemille. Siksi en koeta jäsentää elokuvan kokemuksellisuutta johdonmukaiseen ja kokonaisvaltaiseen analyysiin, joka korvaisi subjektiiviset näkökulmat objektiivisella ratkaisulla. Sen sijaan hahmottelen elokuvan kokemuksellisuuden ehtoja kustakin asemasta käsin esseistisesti, ymmärtääkseni teoreettista aineistoa omien ruumiillisten kokemusteni ehdoilla⁴.

4 Tätä avointa, esseististä ja fragmentaaristakin muotoa voi avartaa Umberto Eco *Open work* (Eco, 1989).

Kun lukija on sisäistänyt kunkin position luonteen, hän voi liikkua mielessään asemasta toiseen ja syventää omien havaintojensa pohjalta itse tutkimusta. Noudatan kuitenkin teoreettista kromologiaa, jossa käyttämäni teoreettiset aineistot esitellään aluksi yleisemmin ja joita syvennetään sitten tarpeen mukaan kunkin kappaleen ja osan tarpeiden mukaan.

Ensimmäisessä osassa, nimeltään *Pimeä huone (katsojan ruumis)*, tarkastelen elokuvaa katsojan kokemuksellisesta asemasta. Pohdin, missä rajoissa voimme ruumiillisesti kokea maailman elokuvallisen kuvan välittämänä. Pohdin katsojan mahdollisuuksia kokea kuvattu maailma vieraana, aistittavissa ainoastaan elokuvallisen kuvan välittämänä. Lähestyn katsojaa aistisena olentona, en elokuvan kielellistä rakennetta ”lukevana”, niin kuin katsojaa usein lähestytään⁵.

Toisessa osassa, nimeltään *Raaka todellisuus (tekijän ruumis)* kirjoitan elokuvasta tekijän toiminnallisesta asemasta käsin⁶. Tekijä näkee kuvattavan maailman raakana (mm. elokuvan leikkaaja kutsuu leikattavaa filmiä raakamateriaaliksi). Elokuvan historiaa ovat muokanneet lukemattomat taiteelliset ratkaisut, jotka perustuvat ruumiilliseen kokemukseen ja kokemuksen välittämiseen. Tutkin elokuvantekijän ruumiillista asemaa analysoimalla elokuvia, joissa ruumiillisuus on voimakkaasti läsnä. Lopuksi käänän analyttisen katseen itseeni ja pohdin ruumiillisuutta tätä tutkimusta seuranneessa elokuvassa: *Kaikki talot – joissa asumme*.

Tutkimukseni kolmas osa, *Maailmassa (kuvatun ruumis)*, kuvaa elokuvan kokemuksellisuutta kuvatun asemasta. Kuvaustilanteessa elokuvakameraa on ruumiillisesti vaikea kokea. Kuvattu voi nähdä kuvaussuunnan, kuulla mahdollisesti kameran äänestä kuvaushetken, epämääräisesti olettaa kuvan rajauksen, mutta juuri muuta elokuva ei itsestään paljasta. Tavoittaakseen elokuvan ko-

5 Elokuvaohjaaja Pier Paolo Pasolini (1925–1975) on kuvannut elokuvan kieltä yksinäisellä päiväkävelyllä kadulla, jossa kaikki nähty ”keskustele” tuhansin merkityksin kävelijän kanssa: ”vastaan tulevien kasvot, heidän eleensä -- näyte-ikkunat, liikenneympyrät, toisin sanoen kaikki nuo esineet ja oliot puhuvat brutaalisti pelkällä läsnäolollaan” (Pasolini 1988,168). Pasolinin ajatuksesta voisi olla mahdollista johtaa sellainen kielen määritelmä, joka sisältäisi elokuvan ruumiillisuuden, jota itse tutkin. Tässä tutkimuksessa kuitenkin ohitan kielikysymyksen ja keskityn ruumiilliseen kokemukseen.

6 Jos ollaan tarkkoja, tekijöitä on elokuvassa tietenkin useita, ohjaajan ja kuvaajan lisäksi äänittäjä/äänisuunnittelija, joka myös on aistisessa suhteessa kuvattuun maailmaan. Tässä tutkimuksessa kirjoitan tekijästä tekijyytenä, toiminnallisena asemana, eli kaikkien niiden ratkaisujen tekijänä, jotka muodostavat kuvatusta maailmasta katsottavan elokuvan. En erittele yksilöllisiä tehtäviä, ellei sille ole jokin erityinen syy.

kemuksellisesti, kuvattu joutuu asettamaan itsensä empaattisesti tekijän tai katsojan asemaan. *Maailmassa -osassa* paljastuu, kuinka empatia sitoo kuvatun, elokuvantekijän ja katsojan toisiinsa, ja vaikuttaa näin oleellisesti elokuvallisen kokemuksen luonteeseen, jolloin kokemusta ei enää ole puhtaasti yksilön subjektiiviseen asemaan kätkeytyvä ilmiö.

Monet elokuvaan liittyvät kokemukset eivät ole kuvatullee ensisijaisesti ruumiillisia, vaan sosiaalisia merkityksiä. Niinpä *Maailmassa* -osa jää tässä tutkimuksessa lyhyeksi siitä huolimatta, että se näkökulmana on aiheelle välttämätön.

Aika on elokuvassa jotain sellaista, jonka kuvattu, tekijä ja katsoja voivat kokea yhdessä ja jopa ”samanaikaisesti”. Ajan kemuksellisuus elokuvassa ei sijoitu katsojan, tekijän tai kuvatun positioon, vaan jonnekin niiden väliin. Se on kuitenkin yksi elokuvan ruumiillisen kokemuksen ehto. *Samanaikainen* -osassa kirjoitan ajan kokemuksesta elokuvassa.

Elokuva-ruumis (metodi)

Lukijaani saattaa askarruttaa, miksi haluan tarkastella elokuvan kemuksellisuutta ruumiillisesta, enkä esimerkiksi psykologisesta, sosiaalisesta tai antropologisesta näkökulmasta. Ruumis toimii kokemuksen välittäjänä määrittelemättä kokemusta tai kokijan persoonallisuutta⁷. Suhteemme maailmaan on ensisijaisesti ruumiillinen ja tuo ruumiillisuus on läsnä myös audiovisuaalisessa (kuultavassa ja nähtävässä) taiteellisessa työssäni. Tiedostaakseni kokemukseni, en tarvitse tieteen auktoriteetteja (he voivat kyllä määritellä kokemukseni).

Ruumiillinen kokemus voidaan määritellä myös luonnontieteellisesti, esimerkiksi neurologisesti. Vastikään on löydetty ”peilisolut”, joilla ainakin ihminen ja ihmisen kaltaiset eläimet voivat kokea ja ymmärtää enemmän tai vähemmän kaltaistensa olentojen liikkeitä ja tekoja visuaalisen havainnon perusteella (ks. Tiede-lehden artikkeli, Kinnarinen, 2005).

Elokuvan ruumiillisuus kuitenkin pakenee yksittäisten tieteenalojen tutkimuskenttiä. Elokuvakamera on mekaaninen kapistus, usein terästä ja muovia ja ohittaa siinä biologisen ihmiskuvan alueen. Elokuva voidaan tarkastella ruumiillisen kokemuksen kautta, kun se kohtaa katsojansa ruumiillisena kokemuksena. Elokuva voidaan ajatella myös ruumiillisesti, ikään kuin jalustalla

⁷ Käsitteelläni ”ruumis” en tee eroa tiedostetun ruumiin ja tiedostamattoman ruumiin välillä, kuten usein käytetty keho-ruumis -vastapari.

tai olkapäällä seisova kamera olisi ihmisen kaltainen, aistiva olento. Elokuva-ruumis olisi tällöin jonkinlainen kyborgi, aistien ja kameran mekaniikan yhdistelmä. On luontevaa pohtia, kuinka elokuva näkee maailman. Elokuva kykenee myös ”liikkumaan” maailmassa, liikutettuna.

Fenomenologian päämääränä on ”antaa suora kuvaus kokemuksesta ottamatta lainkaan kantaa kokemuksen psykologiseen tai fysiologiseen alkuperään” (Heinämaa 1996, 58). Ihminen kohtaa elokuvan aina omassa ruumiillisuudessaan, kantaen kameraa olkapäällään (tekijä), elokuvateatterin hurisevana ja rakeisena projektiona (katsoja) tai kuvatun havaintokentässä tarkkailevana mekaanisena laitteena. Elokuva ei synny itselleni elokuvantekijänä kuin itsestään, jo valmiiksi kuvattuna, vaan konkreettisina ratkaisuin suhteessa fyysiseen todellisuuteen. Eloquvantekijänä haluan ankkuroida elokuvan sitä havainnoivaan subjektiin ja tarkastella elokuvan ilmenemistä maailmassa. Jotain tekijän suhteesta maailmaan välittyy myös katsojalle. Tästä syystä, toisin kuin esimerkiksi elokuvateoreetikko ja filosofi Gilles Deleuze (1925–1995), valitsen fenomenologian tutkimukseni teoreettiseksi pohjaksi⁸.

”Ruumiin fenomenologiaksi” kutsutussa filosofiassaan Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) on erityisesti pohtinut näkemisen suhdetta nähtyyn ja käsitelty aihettaan erityisesti kuvataidetta tutkimalla. Koska myös elokuvan taiteelliset ratkaisut ilmentävät katseen suhdetta maailmaan, hänen ajatuksiaan on luontevaa soveltaa myös elokuvantekijän kokemukselliseen asemaan. Merleau-Pontyn kautta löysin häntä edeltäneet Edmund Husserlin (1859–1938), Edith Steinin (1891–1942) ja hänen aikalaisensa Emmanuel Lévinasin (1906–1995). Husserlin kinestesien kategorisoinnista löytyy mahdollinen jäsennys sille, kuinka myös elokuvallisen liikkeen kokemus voisi jäsentyä katsojan kokemuksessa. Edith Steinin empatiaa koskeva tutkimus puhuttelee paitsi tekijän suhdetta kuvattuun ja katsojaan, myös katsojan kokemuksellista yhteyttä kuvattuun. Lévinasin havainnot siitä, kuinka tietoisuus voi kohdata toisen ”ei-intentionaalisesti” (Pönni 1996, 13), avartavat taas katsojan kykenemättömyyttä tavoittaa kuvattu maailma⁹.

8 Deleuze väittää, että fenomenologian tapa tarkastella ilmiöitä subjektiivisena kokemuksena ja tuon kokemuksen ehtoja, rajoittaisi fenomenologiaa ymmärtämästä koetun maailman ja kokijan yhteyttä elokuvassa (Deleuze 2001, 73). Deleuze tavoittelee erityisesti Henri Bergsonin (1851–1941) ja Pier Paolo Pasolinin teorioista ja Dziga Vertovin (1896–1954) elokuvista mallia, jolla elokuvan kokemuksellisuus voitaisiin esittää toisin kuin subjektiivisena (mm. Deleuze 2001, 71–86).

9 Käsitteen ”toinen” suhteen lukijan kannattaa olla tarkkana. Toinen voi tarkoittaa toista ihmistä, tai ihmisen toiseutta. Toinen ihminen voi kokea toisin, tai itseni kaltaisesti. Toinen voi tarkoittaa myös maailmaa toisena, itsen ulkopuolista. Eri ajattelijoilla on toisistaan poikkeava käsitys suhteesta toiseen, joten myös heidän käsitteensä toisesta poikkeavat toisistaan.

Filosofian maallikona olen lähestynyt Husserlin, Merleau-Pontyn ja Edith Steinin teorioita Sara Heinämaan (Heinämaa 1996) ja Jaana Parviaisen (Parviainen 2006) sekundääreistä lähteistä käsin.

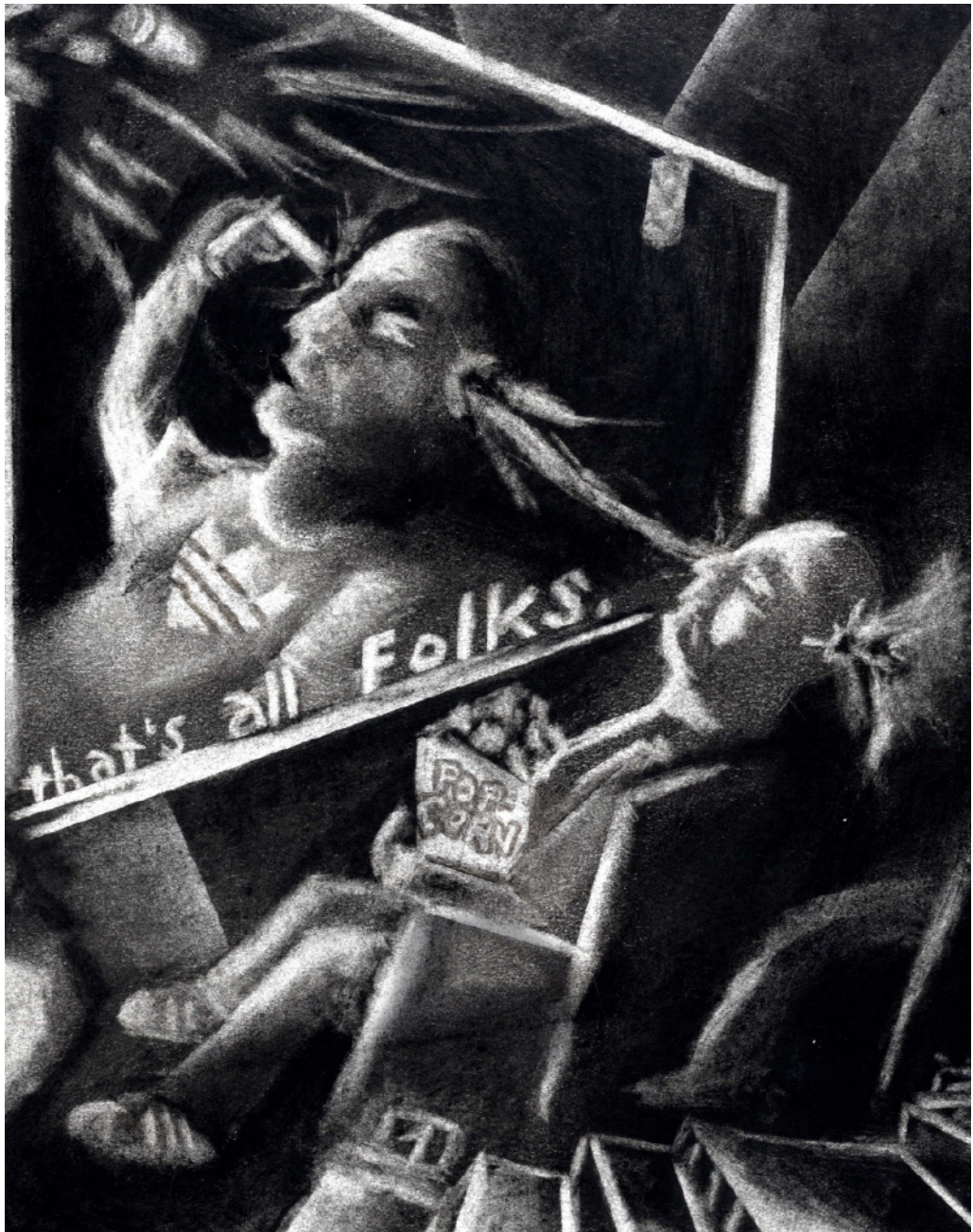
Olen käyttänyt aineistonani myös filosofien omia teoksia, mutta hieman toisin. Toisinaan filosofin perustellessa ajatuksiaan kuvailemalla aistista kokemustaan, syntyy kuvia, jotka voisivat olla kuin elokuvasta, ei suinkaan silloin, kun hän kirjoittaa elokuvasta, vaan sinä hetkenä, jolloin hänen ajatuksensa muuttuvat audiovisuaaliseksi havainnoksi¹⁰. Tätä aineistoa olen käsitellyt kerettiläisesti kuin pala-animaation tekijä, rinnastamalla filosofien väitteitä elokuvataiteeseen siitä huolimatta, että heillä itsellään on ollut teorioilleen tarkka viitekehys, usein kaukana elokuvasta. En ole kiinnostunut niinkään siitä, mitä he ovat ajatelleet elokuvasta, vaan siitä, mikä heidän ajattelussaan koskettaa elokuvan ruumiillisuutta.

Esimerkiksi Merleau-Ponty on kirjoittanut myös suoraan elokuvasta esseessään *The Film and the New Psychology* (Merleau-Ponty 1964, 48–59). Tässä tekstissä hän ei kuitenkaan tarkastele elokuvaa aistisena, vaan narratiivisena ja strukturaalisena ilmiönä. Sen sijaan minua on kiinnostanut hänen loppuvaiheensa tutkimus, erityisesti maalaustaidetta pohtinut essee *Silmä ja mieli* (Merleau-Ponty 2006).

Tutkimukseni perustuu subjektiiviselle kokemukselle, joka on ruumiillisuudessaan niin filosofien kuin taiteilijoidenkin jaettavissa, kaikista teoreettisista määritelmistä riippumatta. Niinpä en ole koettanut löytää ”oikeaa” teoriaa, joka kykenisi selittämään elokuvallisen kokemuksen. Mikään kirjoitettu teoria tuskin pystyisikään kattamaan kokemuksen ehtoja, joka todellisuuteen suuntautuessaan kohtaa äärettömän määrän tilanteita. Tätä kokemuksellisuuden kirjoa kuvaavat myös lukemattomat toisistaan tekotavoiltaan poikkeavat elokuvat, jotka teknisesti on toteutettu identtisillä välineillä.

10 Vrt. Merleau-Pontyn ajatukseen: “[t]ämä filosofia -- on samaa filosofiaa, joka ohjaa taidemaalarin toimintaa, ei suinkaan silloin, kun hän ilmaisee mielipiteitään maailmasta, vaan sinä hetkenä, kun hänen näkönsä muuttuu eleeksi, sinä hetkenä kun hän ’ajattelee maalaamalla’” (Merleau-Ponty 2006, 49).

PIMEÄ HUONE (katsojan ruumis)



Hetkeksi ennen elokuvan alkua elokuvateatteriin laskeutuu pimeys. Siihen kannattaa valmistautua, sammuttaa puhelin ja tehdä olonsa mukavaksi. Tavaroida ei kannata missään tapauksessa laittaa lattialle, sillä joku saattaa vielä tulla penkkirivin poikki ja tallata ne jalkoihinsa kompuroidessaan. Ensin kuuluu askeleita, jotka sitten pysähtyvät lähelle omaa riviäsi. Vielä et tiedä, tuleeko hän rivillesi, mutta kun alkaa kuulua ähkäisyjä ja kolahduksia, hän on siis tulossa. Vasta kun hän on ihan lähellä, voit päätellä jotain hänen olemuksestaan: onko hän iso vai pieni, ketterä vai kömpelö. Katsomot on usein niin ahtaiksi suunniteltu, että on noustava seisomaan jonkun ohittaessa. Hän painautuu vasten, joko vaimeasti hipaisten kuin hento tuulen vire, nopealla rysäyksellä, tai hitaasti tieltään puskien. Pienen hetken hänet voi myös haistaa, tai varsinkin jos hän istuu viereesi. Vieressä istuva voi olla hermostunut, maiskuttaa, rapistella tai nukahtaneena kuorsata.

Jos saapuu elokuvateatteriin myöhässä, kun kaikki istuvat jo pimeässä, on ensin ratkaistava, minne haluaa mennä istumaan. Hämärässä ihmisiä ei erota kunnolla, on oltava jokseenkin ennakoluoton. Kun teatteri on täynnä, on mentävä niille viimeisille paikoille jossain rivin keskellä. Ohittaessasi ihmisiä osa väistää nousten seisomaan, mutta toiset istuvat ja vetävät vain jalkansa pois tieltäsi, kenties siksikin etteivät halua vahingossakaan koskettaa sinua. Sinä olet syypää tähän epämukavuuteen, sillä olisithan voinut tulla silloin kuin kaikki muutkin, sitä vartenhan näytöksillä on aikansa. Istuidut varovasti jonkun viereen. Kuka hän on? Vasta elokuvan päätyttyä näet hänen kasvonsa, mutta silloin teitä yhdistää jo jaettu kokemus, eikä hän ole enää täysin vieras. Jaoitteko kenties saman nautinnon, vai erottaako teitä vastakkainen kokemus? Nopea katseenvaihto paljastaa sen.

Elokuvateatterissa vallitseva pimeys on tärkeä osa elokuvan kokemista. Pimeässä aistit heräävät, moderni ihminen kokee olevansa jälleen eläin. Esimerkiksi pimeässä metsässä on vaikeaa, joskus mahdotontakin nähdä, missä polku kulkee. On vaara eksyä ja siksi polkua on tunnusteltava jaloin. Jos pimeässä eksyy, helpointa on kulkea äänten suuntaan. Jos jokin liikahtaa pimeässä, kuulo valpastuu. Ihmisellä on nisäkkäänä kuitenkin saaliseläimen vaistot. Pimeässä hän on avuton raukka, joka mieluummin kätkeytyy kuin juoksisi kohti äänen lähdeä. Vain laumana ihminen metsästä pimeässä. Peto kuulee tai haistaa ihmisen kilometrien päähän, mutta ihminen voi kuulla sen vasta sitten, kun se jo rynnistää päälle. – Sitä ei kuitenkaan enää tapahdu juuri muualla kuin elokuvissa.

Pimeä metsä on modernille ihmiselle vieras kokemus, josta on jäänyt jäljelle vain aistien valppaus. Yöllä, yksin pimeässä huoneessa, valpastunut kuulo tavoittaa jotain, vaikka mitään ei kuulu:

Aivan kuin tyhjyys olisi täynnä, aivan kuin hiljaisuus olisi ääntä. Jotain, joka voidaan tuntea, kun ajatellaan, että vaikka ei olisi mitään, niin se tosiasia, että "on", ei ole kiellettävissä.

(Lévinas 1996, 52)

Kun on aivan hiljaista, maailma kohisee, ja tämä kohina muistuttaa sitä, kun laitetaan tyhjä simpukan kuori korvalle (ibid.)¹. Lévinasin kokemukset "kohisevasta hiljaisuudesta" johtavat juurensa natsien vankileirille, jossa hän oli Ranskan armeijan sotilaana (juutalaisena). Siksi hänelle kohisevan hiljaisuuden kokemus on kauhea². Kun yön pimeydessä kuuluvalla kohinalla ei ole suuntaa tai etäisyyttä, kuulija menettää oman sijaintinsa ja ajautuu Lévinasin mukaan ahdistavaan "objektiiviseen olemiseen", jossa hänellä ei ole osaa tai arpaa³. Elokuvateatterissa juuri pimeän hetki herättää aistimme ja halun nähdä. Kun elokuva lopulta alkaa, alamme nähdä ja kuulla jotain.

Saatamme nähdä jonkun liikkuvan huoneessa, mutta mitä toisessa huoneessa tai kadulla tapahtuu, sitä emme kuvasta voi päätellä. Joskus saatamme saada jonkinlaisia vihjeitä kuvan ulkopuolisesta tilasta, kuten Aki Kaurismäen elokuvassa *I Hired a Contract Killer* (1990), jossa päähenkilö (Jean-Pierre Léaud) kytkee kaasun uuniin ja työntää päänsä sisään. Hetken päästä hän vetää päänsä ulos, nousee ylös ja lähtee turhautuneena ulos. Siellä lehden myyjä mainostaa päivän uutista: "Kaasualan lakko!" Kaasu, joka on olemukseltaan näkymätöntä, ei katsojalle näy. Ennen kuin kuulemme, että kaasun jakelussa on katkos, emme voi tietää, miksi päähenkilö vetää päänsä uunista. Tietenkin myös "lakko" viittaa ihmisryhmään, jota elokuvassa ei koskaan näytetä.

Paljon jää siis näkemättä, olemme siinä täysin elokuvan tekijän armoilla. Riippuen siitä, tulevatko elokuvalliset elementit tekijän mielikuvituksesta (lavastukset), vai todellisuudesta, päättelemme millainen elokuvallisen kuvan ulkopuolinen maailma on. Tekijän mielikuvituksen kotrolloidessa maailmaa ajatuksemme matkaavat helposti siihen, kuka hän on ja millaisessa hän

1 Lévinas kuvaa kohinaa myös toisella elokuvallisella metaforalla: "Lapsi nukkuu yksin, isot ihmiset jatkavat elämistä; lapsi tuntee makuuhuoneensa hiljaisuuden yllään ikään kuin "kohisevan" (ibid.).

2 "Mahdottomuus irtautua valveilla olosta on jotain "objektiivista", omasta aloitteestani riippumatonta -- siitä, että "on", poispääsy tai "musiikin katkaiseminen" vaikuttaa täysin mahdottomalta" (Lévinas, 2006, 53).

3 Jos kohinaa ajatellaan päällekkäisten äänten kosmiseksi kasautumiseksi, kohinan absoluutti olisi white noise. Ääniteorioissa "white noiseksi" kutsutaan sellaista kohinaa, jossa kaikki äänen taajuudet toistuvat yhtä voimakkaasti; myös ne äänet, joita ihminen ei kuule. Se on siis yliaistista. Koska valkoisessa kohinassa kuuluvat kaikki taajuudet, ei sillä ole suuntaa ja koska kaikkien äänten taajuudet on toistettu samalla volyyymillä, ei sillä myöskään ole etäisyyttä. – Muistan mummoni joskus opettaneen, että simpukan kuoresta voi kuulla valtameren ääniä tuhansien vuosien takaa.



I Hired a Contract Killer (värielokuva, 1990), still-kuva elokuvasta.

maailmassa hän elää. Kaikki elementit eivät kuitenkaan ole tekijän kuvitelmaa ja niistäkin avautuu kuvan ulkopuolinen tila. Emme kuitenkaan kykene liikkumaan kuvatussa maailmassa, emmekä siksi voi koskaan todella tavoittaa elokuvan maailmaa. Emme voi täysin tavoittaa elokuvan tekijän näkemää maailmaa, tai sellaisena kuin sen kokee kuvassa näkyvä ihminen. Olemme edelleen pimeässä huoneessa, eristettyinä havainnon kohteesta.

Television äärellä katsojat saattavat kommentoida keskenään elokuvaa, mutta jos haluamme eläytyä ja kokea elokuvan, on identiteetti hetkeksi riisuttava ja herkistytävä näkemälleen. Lévinasin mukaan herkistymisessä toista kohtaan ”on riisuttava identiteetin lisäksi tahto, toiminta ja julistukset ja jätettävä puolustusasemansa” (Lévinas, 2006, 63). Elokuvateatteri on tällaiselle ”risuutumiselle” turvallinen ympäristö, sillä siellä saa rauhassa katsella mitä tahansa aiheita omaan itseensä käpertyneenä.

Elokuvateatterissa riisutaan takki, laitetaan tavarat syrjään, istutaan aloilleen ja suljetaan matkapuhelinmultimedialaite, tuo modernin yksilön identiteetti (Facebook, sähköposti jne.). Vaikka katsoja jättää oman identiteettinsä, hän joutuu kohtaamaan elokuvantekijän identiteetin. Tämä

saattaa olla propagandisti, mainostaja tai saarnamies. Katsojan on herkistytävä, jotta hän voisi nähdä elokuvan riippumatta siitä, mitä pyrkimyksiä elokuvan tekijällä katsojan suhteen on. Siksi identiteetin riisuminen voi olla hankalaa.

Kuvan kosketus

Vaikka katsoja asettuu alttiiksi toiselle asettuessaan teatterin pimeyteen, mahdollisuus kokea tai ymmärtää toista, kokemuksen välittyminen pysyy rajallisena. Elokuvantekijän intentionaalisuus⁴ rajaa katsojan mahdollisuutta kokea elokuvassa kuvattua maailmaa. Vaikka elokuvan tekijä haluaisi näyttää kuvatun maailman oman käsityksensä mukaisena, ei tuo maailma ole vain hänen käsityksensä mukainen. Katsojaa kuvatussa maailmassa saattavat kiinnostaa sellaisetkin piirteet, joita elokuvantekijä ei huomioi. Näitä asioita tekijä ei kuitenkaan lähde seuraamaan ja siksi ne saattavat pysyä katsojan tavoittamattomissa.

Katsojan kokemusta kuvatusta maailmasta rajoittavat kuitenkin myös tekijän ratkaisuja perustavanlaatuisemmat seikat. Audiovisuaalinen elokuva ei tavoita kaikkia aisteja. Rajaako se inhimillistä kokemustamme, vai voidaanko olettaa, että katsoja kykenisi johtamaan rajatuista havainnoista myös puuttuvat aistimukset?

Kehityopsykologisissa tutkimuksissa on havaittu, että ihminen kykenee siirtämään yhdellä aistimella tehdyn havainnon toiseksi aistimukseksi (Parviainen 2006, 128–129). Tutkimuksissa havaittiin, että jo aivan pieni lapsi kykeni löytämään esineen, jota oli vain koskettanut näkemättä, niiden esineiden joukosta, joita katseli. Niin ikään ryömivä vauva osasi välttää visuaalisena illuusiona luotua ”pudotusta”. Äänen ja kuulon ohella ihmiselle arkisesti tärkeä aisti on kosketusaisti. Voiko elokuva välittää kosketusta?

Auringon valon langetessa iholle, sen voi kokea lämpönä ja pitkään vaikuttaessaan se jättää myös jäljen. Elokuvatutkija Jennifer Barker olettaa teoksessaan *The Tactile Eye* (2009), että kaikki ais-

4 Yleiskielessä intentionaalisuudella tarkoitetaan toimintaa, jolla on tarkoitus. Tässä tutkimuksessa viitataan intentionaalisuudella sen fenomenologiseen määritelmään: havainto on aina havainto jostakin. Elokuvantekijä on kuvatessaan seurannut omia intentioitaan ja jättänyt kuvaamatta ne asiat, joita ei ole huomioinut, tai pitänyt tärkeinä.

5 Jennifer Barker luetaan ”aistisen koulukunnan” (Paul Strollerin käsite: ”sensuous scholarship”) mediatutkimuksen traditioon, esikuvinaan erityisesti Vivian Sobschack ja Laura U. Marks (Barker 2009, 3–22).

timukset syntyvät suorassa yhteydessä aistimuksen aiheuttajaan⁵. Hän kysyy: ”[j]os valo ei kosketaisi ihoa suoraan, kuinka voisimme tuntea auringon tervehdyksen kylmänä talvipäivänä, tai varjon kylmyyden puun alla?” (Barker 2006, 30). Näin hän olettaa valon koskettavan ja jättävän jälkensä myös elokuvan katsojaan.

Barker tarkastelee elokuvan ”kosketusta” fenomenologisesti, eikä ota kantaa aistimuksen todenperäisyyteen. Hän perustelee elokuvan koskettavuutta esimerkiksi eroottisesta elokuvasta. Kun eroottista elokuvaa katsoessa syntyy halu (”desire”), ”elämme elokuvan ruumiilla”, jossa tunnemme kosketuksen ja hyväilyn. Silloin ”menetämme etäisyyden tunteen elokuvaan” (Barker 2009, 36). Barkerin mukaan tällainen kokemus vastaa kosketusta, sillä katsoja kokee nautinnon tunteen omassa ruumiissaan, elokuvan ”kosketuksesta”.

Barkerin ajatus elokuvan ”kosketuksesta” on ongelmallinen siksi, ettei se anna kosketukselle sitä erityisarvoa, joka sillä kokemusten maailmassa on. Tietenkin voidaan todeta, että elokuva vaikuttaa katsojaan, ja voidaan myös olettaa, että katsoja voi eläytyä elokuvan maailmaan, mutta kosketuksessa välittyvä kokemus, onko jokin asia kylmä tai kuuma, kostea tai kuiva, kevyt tai painava, eivät mielestäni kuulu elokuvan katsojakokemukseen. Jos kosketus käsitetään suoraksi ruumiilliseksi kontaktiksi havainnon kohteen kanssa, havaintoa jossa aistimus jää tavoittamatta, ei voida pitää kosketuksena.

Oletan siksi, että elokuvan katsomiskokemukseen liittyy oleellisena piirteenä myös eristyneisyys aistimuksen kohteesta, elokuvan koskettamattomuus. Katsoja pysyy elokuvateatterin pimeydessä eristettynä aistiensa kohteista, ”kuin yöllä hotellihuoneessa, jonka seinän takana liikkuminen ei lakkaa eikä tiedetä, mitä he tekevät tuolla vieressä” (Lévinas 1996, 54). Mihin hän oikein koskisi? Kuva jonka katsoja näkee, ei ole sen enempää kankaalla, jolla se näytettyä, kuin filmillä, josta se heijastuu. Kangas välittää visuaalisen havainnon, jota koskettaakseen pitäisi koskettaa joko filmiä tai projektorin lamppua.

Onhan tietysti olemassa kosketuksia, joista ei koskaan saa tietää, mikä oikein on koskettanut, kuten elokuvateatterin pimeydessä ohitsesi kulkeneen ihmisen hipaisu, kun itse olet syventyneenä elokuvaan. Elokuvan katsomiskokemukseen kuuluu kuitenkin oleellisesti aistitun kohteen suora tavoittamattomuus, josta Alfred Hitchcockin *Takaikkunassa* (1954) on tullut rikostarinan kehys.

Elokuvan koskettamattomuudella on elokuvan katselijaa suojeleva merkitys. Aristoteles (n. 334–322 eaa.) on tulkinnut kosketuksen seuraavasti: ”tuntoaistien kohteiden liiallisuudet, kuten läm-



“Mitä he tekevät tuolla naapurissa?” sairaslomaansa viettävä journalisti pohtii elokuvassa *Takaikkuna* (väri-elokuva, 1954). Point Of View Hitchcockin tyylin mukaisesti (vrt. osa “RAAKA TODELLISUUS”).

pö, kylmyys ja kovuus tuhoavat eläimen” (Aristoteles 2006, 72). Tätä tulkintaa kosketuksesta voidaan soveltaa elokuvaan, sillä elokuvissa kuvataan usein väkivaltaa, tai muuten hengenvaarallisia tapahtumia, kuten putoamisia tai räjähdyksiä, jotka kosketuksissa ollessaan tappaisivat todistajansa välittömästi. Tällaiset kuva-aiheet ovat elokuvalle tyypillisiä ja ne voidaan kokea elokuvassa turvallisesti.

Takaikkunan invalidisoitunut journalisti (James Stewart) tarkkailee kaukoputkellaan naapureita. Turvalliselta etäisyydeltä tarkasteltuna oletetun murhamiehen toimet ovat hänelle niin kauan kiehtovia, kunnes murhamies saapuu hänen luokseen. Salaa tirkistely saa rangaistuksensa, kun mahdollinen murhamies tarttuu tirkistelijää kaulasta ja syökee tämän alas ikkunasta, jonka näkymää hän oli siihen asti salaa tarkkaillut.

Aristoteleen mukaan tuntoaisti on elollisille olennoille “ainoa aisti, jonka menetettyään eläimet välttämättä kuolevat” (ibid., 71). Tuntoaisti on välttämätön myös siksi, että sen avulla eläimet löytävät ravinnon suuhunsa (ibid., 70). Tämä Aristoteleen päätelmä korostaa elokuvan koskettamattomuutta myös siinä, että elokuvan katsojat voivat syödä popkornia tai karamellejä mielymyksensä mukaan, riippumatta siitä näkeekö elokuvan päähenkilö nälkää.

Tuntoaistin puuttumisesta (tai puutumisesta) voi syyttää myös elokuvateatterin arkkitehtonista tilaratkaisua⁶. Pitkään paikallaan istuessa ruumis alkaa puutua. Ensin puutuvat pakarat, sitten

6 Entä jos asetelma käännettäisiin pääläelleen? Dostojevski on kuvannut, kuinka rangaistussiirtolan vangit kurkkivat täyteen ahdetussa salissa teatteri-esitystä toistensa olkien yli, keikkuvalla puun halolla seisten (Dostojevski 1993, 234–240). Dostojevskin mukaan salin keskellä oli tukahduttavan kuumaa ja eteisessä, josta viimeiset esitystä katselivat, oli –20°C pakkasta.

tukilihakset alkavat antaa periksi ja ennen pitkää selkäranka alkaa painua kasaan. Puutumisella saattaa olla tarkoituksensa, sillä eläydyttäessä elokuvan maailmaan oman ruumiin toisenlainen sijainti voisi häiritä samaistumista.

Maurice Merleau-Ponty on esittänyt, kuinka voimme tulla tietoisiksi havainnostamme myös havainnon "poissaolon" kautta, "appresentatiivisesti muistamalla" (Parviainen 2006, 141). "Ontuessamme muistamme, millaiselta tuntui kävellä ennen nilkan nyrjähdystä" (ibid.). Tämän ajatuksen perusteella elokuvateatterissa pitkä liikkumattomuus voi hyvinkin palauttaa mieleen oman ruumiin liikkeen.

Oman ruumiin liikkeen kokemus voi olla läsnä elokuvissa myös siksi, että liikkumisen mahdollisuus kuuluu tapaamme hahmottaa ruumistamme, vaikka emme aina liikkuisikaan, tai jopa silloin, kun olemme menettäneet liikkumisen mahdollisuuden. Aaveraajan ilmiöön viitaten Merleau-Ponty esittää, että "vaikka ihminen on menettänyt raajansa objektina, hän saattaa säilyttää sen liikunnallisena mahdollisuutena" (Heinämaa 1996, 81-82). Merleau-Pontyn mukaan "ruumis on -- se intentionaalinen säie, joka kytkee meidät maailmaan, ja ruumiin hahmo on tämän kytköksen modus, kytkeytymisen tapa" (Heinämaa 1996, 82). Voi olla vaikea erottaa eletyn elämän kokemuksia aistitun havainnon kohteesta, sillä jokaisen ihmisen kokemuksessa oman ruumiin hahmo on syntynyt eletyn elämän kokemuksista. Tällainen näkemys tukisi myös Jennifer Barkerin ajatusta elokuvan kyvystä "koskettaa" sillä perusteella, että kosketus kuuluu meidän arkiseen kytkeytymisen tapaamme.

Merleau-Pontyn vastaus voisi kuulua, että elokuvan katsomiskokemukseen voi kuulua sekä kosketus että koskettamattomuus. Merleau-Pontyn mukaan nimittäin "ruumis kykenee katkaisemaan kytköksensä objekteihin ja niiden muodostamaan maailmaan ja näin jäsentämään kokonaisuuden uudelleen" (Heinämaa 1996, 83). – Vaikka elokuvallisessa katsomiskokemuksessa voisikin olla läsnä aaveraajan tavoin mahdollisuus kokea oman ruumiin liike osana aistimusta, ratkaisevaa lienee tapa, jolla katsojina miellämme oman aistisen kytköksemme elokuvaan. Elokuvat ehdottavat jo itsessäänkin tällaista vaihtuvien kytkösten kokemusmaailmaa, kun samasta tilanteesta näytetään ensin yksi kuva yhdestä kuvakulmasta ja seuraavaksi toinen kuva aivan toisesta suunnasta. Lähikuva ihmisestä voi kytkeä katsojan aistimukset tämän ruumiiseen ja laajakuva seuraavaksi katkaista juuri muodostuneen kytköksen ehdottaakseen toisenlaista kytköstä.

Elokuvallisen liikkeen kokemus

Eilen olin varjojen valtakunnassa. Tietäisittepä kuinka kummallista siellä oli. Ei ääniä, tai värejä. Siellä kaikki: maa, puut, ihmiset, vesi ja ilma ovat harmaan sävyjen monotomiaa -- Se ei ole elämää, vaan varjo elämästä, eikä siellä ole liikettä, vaan liikkeen äänettämiä varjoja.

(Maksim Gorki, 1994, 25)

Elokuvallinen prosessi, jossa kuvatun maailman valo heijastuu filmille ja suodattuu filmin rakeiden läpi elokuvateatterin pimeyteen, on tunnistettava kuvaksi maailmasta. Elokuva on valokuvan tavoin "camera obscura" eli "pimeän huoneen" perillinen. Pimeän huoneen takaseinään heijastuneen kuvan siirtämiseen toiseen pimeään huoneeseen, eli elokuvateatteriin on tarvittu joko filmiä tai nykyisin myös digitaalista tiedostoa tai videonauhaa.

Elokuvallisen kuvan maailma ei ole täysin todellisen maailman kaltainen. Vaikka katsoja nousisi nähdäkseen kuvattujen esineiden taakse, elokuvan näkymä pysyy samana. Elokuvateatterissa liikeytymä suorastaan haittaa elokuvan kokemusta, varsinkin muiden katsojien. Vaikka kykenemme liikuttamaan katsettamme laajassa kuvassa toistensa ylä-, ala- tai sivuttaisella puolella olevien kohteiden välillä, emme minkäänlaisesta kamerakuvasta voi nähdä kappaleiden taakse, siinä eivät auta edes 3D-lasit⁷. Lähempää tarkasteltuna elokuvan ruudusta paljastuu vain filmin rakeiden kohina. Katsojana emme itse voi liikkua elokuvan maailmassa, joten elokuvallisen liikkeen aistimus on väistämättä toisenlainen kuin maailman, jota se toisintaa.

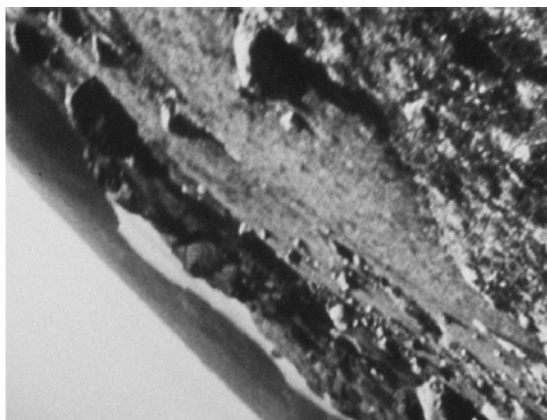
Jospa elokuva ei koettaisikaan toisintaa maailmaa? Viking Eggelinin elokuva *Symphonie Diagonale* (1924) on pelkistynyt muodon ja liikkeen tutkimukseksi. Siinä abstraktit geometriset kuviot liikkuvat taustaansa vasten muodostamatta mitään tunnistettavaa kuvaa maailmasta. Valöörinä ja valon liikkeenä, abstraktien kappaleiden muodoissa, tuo elokuva sykkii aistimuksia, vailla aihetta. Nämä aistimukset ilmaisevat vain itsensä. Olisiko elokuva tässä omimmillaan? Elokuvahistoriaa katsottuna voidaan todeta, että *Symphonie Diagonale* on jäänyt tyyliltään aika harvinaiseksi vailla merkittävää taiteellista jatkumoa nykypäivään saakka. Läpi koko elokuvan historian ihmiset ovat halunneet tehdä kuvia maailmasta, erityisesti toisista ihmisistä.

Jos siis "diagonaalien leikki" ei ole elokuvassa kiehtova ilmiö, on pohdittava millaista on luonteeltaan elokuvan liike, kun se kuvaa maailmaa. Millaisia aistumuskokemuksia elokuvan liike silloin kuvaamastaan maailmasta välittää?

⁷ 3D-elokuvissa todentuntuisuuden kokemus häiriintyy jopa enemmän, kuin perinteisessä kaksi-ulotteisessa elokuvassa, kun elokuvasta odotetaan todentuntuisuutta, jolloin kolmiulotteisuutta mallintavan välineen epätäydellisyys tulee näkyväksi. Esimerkiksi ihmiset tuntuvat aavemaisen ohuilta, kun he ikään kuin leijuvat ilmassa, mutta kappaleina jotka näyttäivät sivulta samalta kuin edestä.



Symphonie Diagonale (1924)



La Région Centrale (värielokuva, 1971).

Marie Menkenin elokuva *Arabesque for Kenneth Anger* (1958–61) on pelkistetty rytmisen tutkimus arkkitehtoonisesta tilasta valon ja varjon liikkeenä, eli liikkuva kuva liikkumattomasta kohteesta. Tässä elokuvassa kameran liike tilassa laajentaa käsitystä tuosta tilasta katsojan muistissa. Toistuvien valollisten muotojen avulla katsoja voi tunnistaa tilan samaksi, mutta näkee tilan jatkuvasti eri suunnista ja etäisyyksiltä. Katsojan kokemus tuosta kuvatusta tilasta muodostuu hänen muistissaan liikuttajan eli kameran subjektin ansiosta. Nyt elokuvan tekijän ja katsojan välillä on yhteys, elokuvallisesti jaettu tilakokemus.

Vaatiiko elokuvallinen kokemus maailmasta siis sitä, että toinen ihminen on luonut tuon kuvan maailmasta? Mitä tapahtuu, kun ihmisen kädenjälki koetetaan pyyhkiä pois elokuvallisesta kuvasta? Elokuvaa *La Région Centrale* (1971) varten Michael Snow rakensi pallon kehällä kaikkiin suuntiin pyörivän robottijalustan, joka oli ohjelmoitu niin, ettei se toistaisi yhtään liikerataa sellaisenaan. Kameraa liikuttava subjekti oli täysin mekaaninen laite. Elokuvan “katseella” ei ollut kohdetta. Silti katsojana voin tunnistaa elokuvasta horisontin, maankamaran, taivaan, heinän ja veden, sekä asennon, jossa kamera kulloinkin suhteessa niihin on.

Nämä edellä esitetyt kokeelliset tutkimukset esittävät omat taiteelliset havaintonsa siitä, millainen liikkeen kokemus on ominaista elokuvalliselle kuvalle. Olisiko elokuvallisesta liikkeen kokemuksesta mahdollista luoda katsojan ruumiilliseen kokemukseen perustuva teoreettinen jäsennyys?

Tällaisen jäsennyksen perusteena olisi, että kokemuksellisuus olisi tavoitettavissa ainoastaan, jos se on sijoitettavissa ruumiillisen kokemuksen alueelle. Kysymys, miltä jokin asia tuntuu, tekee il-

miöstä jo ruumiillisen kokemuksen. Jos tuntoaistin puute on yksi elokuvallista kokemusta määräävä piirre, niin elokuvallisen liikkeen aistimukseen sisältyy varmasti yhtä määrääviä tekijöitä. Elokuva kutsutaan ”liikekuvaksi”, mutta myös elokuvallisen liikkeen aistimukseen sisältyy rajoitteita.

Kuten edellä olen esittänyt, ei katsojan oman ruumiin liike silmien liikettä lukuunottamatta vaikuta havaintoon elokuvasta. Elokuvallinen liikkeen kokemus muistuttaa siis kokemuksena liikutetuksi tulemistä. Jos katsoja ei kykenisi erottamaan sitä, että elokuvakameraa liikutetaan maisemassa siitä, että hän itse liikkuu, hän saattaisi kuvitella kävelevänsä tai lentävänsä lintuperspektiivistä kuvatussa maisemassa⁸.

Itse liikkumisen erottaa liikutetuksi tulemisesta kehon asentoaisti⁹. Elokuvaan katsoessamme olemme aina ikään kuin liikutettuja, vaikka subjektiivista liikettä koetetaankin luoda erilaisilla visuaalisilla ja auditiivisilla liikkeen illuusioilla, kuten kamerasäntä tärähtelyllä askelten tahdissa, kameraa vastaan tulevien ihmisten ”reaktioilla”, kuvan alareunassa heiluvilla käsillä, ”ruumiin sisäisillä” liikkeen äänillä, kenkien kahinalla tms.

Asentoaisti on myös harhautettavissa. Kuvan vinossa oleva maankamara tai horisontti voi häiritä katsojan kokemusta, vaikka olemme asentoaistimme mukaan suorassa. Sellaisen kuvan nähdessämme saatamme kallistaa päämme ja syrjäyttää kokonaan asentoaistin välittämän kokemuksen. Teoksessa *Landscape for the Body* (2010) kuvasin ihmistä makaamassa kaltevalla pinnalla niin, että kamera luo vaikutelman, ikään kuin hän makaisi vaakatasossa. Tästä kuvasta on vaikea aistia naisen makaavan kaltevalla pinnalla, vaikka horisontti siihen viittaakin.

Yksityiskohtainen analyysi liikkeen kokemuksesta löytyy Edmund Husserlin fenomenologiasta. Kun Aristoteles pohti, että liikkuessamme itse ”liikutamme itseämme”, Husserl huomautti, että ”liikumme ja olemme tietoisia liikkeistämme” (Parviainen 2006, 27). Tutkimalla liikkeen kokemusta, Husserl loi ruumiillisista liikkeen kokemuksista systemaattisen kategorisoinnin kinesteettisiksi kentiksi¹⁰.

Husserlin mukaan kinestesia eli liikkeen aistimus ei ole minkään yksittäisen aistin välittämä ko-

8 Disneylandin kaltaisissa huvipuistoissa voi nähdä elokuvia, joiden aikana myös katsomon penkit liikkuvat. Tällaiset elokuvat esittävät yleensä joko auton, avaruusaluksen tai vuoristoradan kyydissä matkustamista. Kokemus kuitenkin hajoaisi heti, jos näkökulma ei olisi liikutettavana oleminen, vaan oma liike.

9 Asentoaisti aistii lihaksista, ihosta ja nivelistä muodostaen kokonaiskäsitteksen siitä, missä asennossa ruumiimme on. Erilaisia asento-aistin häiriötilojen kuvauksia löytyy neurologi Oliver Sacksin kirjasta: *Man Who Mistook his Wife for a Hat* (1985).

kemus, vaan samanaikaisista eri aistimuksista syntyvä kokemus, jossa toiset aistit joko vahvistavat tai korjaavat toistensa välittämiä viestejä. Arkisesti seuraamme esimerkiksi lähestyviä ihmisiä kuulo- ja näköaistilla. Jos joku lähestyy metsässä tai rappukäytävässä ja voimme nähdä hänet vain hetkittäin, katseen ja kuuloaistin välinen yhteys on ratkaiseva. Tällaisia kinesteettisiä havaintoja voi pitää elokuvan kielelle luontevina, mutta elokuvallisia tilanteita on muitakin.

Tietynlainen liikkeen aistimus syntyy liikkumattomasta ruumiista liikkumatonta taustaa vasten. Tällainen tilanne voi tanssintutkija Jaana Parviainen mukaan syntyä hiljaisena hetkenä peilitynnyen järven rannassa kun katse ei liiku (Parviainen 2006, 32). Audiovisuaalisena havaintona tällainen näkymä voi välittyä myös elokuvasta. Jos jokin näkökentässä liikahtaa, tai tyynen hiljaisuuden katkaisee jokin ääni, myös elokuvan katsoja voi seurata havaintoa, mutta ainoastaan niissä rajoissa, joissa elokuvantekijäkin on huomionut sen.

Abbas Kiarostamin elokuvassa *Five Dedicated to Ozu*, (2003) on viisi, noin 20 minuutin kuvaa, joissa kamera on paikoillaan kuvaten rantamaisemaa. Kuvassa on toisinaan liikkuvia olentoja, kuten ankoja ja koiria. Äänet ovat peräisin joko näkyvistä tai näkymättömistä olennoista. Kuussa ei ole tarinaa, joka johtaisi johonkin. Katsoja on yksin vastuussa siitä, mitä hän maisemassa katselee, mikä saa elokuvallisen hetken tuntumaan äärimmäisen todelliselta. Ennen pitkää kykenemättömyys liikkua voi kuitenkin turhauttaa. Ei voi mennä lähemmäksi katsomaan, miltä koirat näyttävät tai mistä toisen episodin ankat kuvaan tulevat.

Toisenlainen kinesteettinen aistimus syntyy, kun katse liikkuu suhteessa liikkumattomaan tai liikkuvaan kohteeseen. Jos kamera seuraisi jotakin maisemassa liikkuvaa kohdetta, ei liikkeen kokemus tuntuisi katsojalle samalta, kuin jos itse seuraisi jonkin olennon liikettä horisontissa kävellen tai päättään kääntäen. Kameran liikkeessä hän kokisi näkökenttensä liikutetuksi. Jos emme tiedä ennakoita, liikkuko kamera paikallaan olevassa kohteessa vai liikkuko kohde suhteessa paikallaan olevaan kameraan, ei elokuvallinen kuva sitä paljasta. Roy Anderssonin elokuvassa *Du levande* (2007) käytettiin liikutettavaa lavastetta kaupunkinäkömystä luomaan illusorinen vaikutelma kuin liikkuvan junan ikkunasta.

10 Liikkeen aistimuksen kategorisoinnissa Husserl ottaa huomioon kolme muuttuvaa tekijää: havaitsijan/kehon, esineen ja taustan. Tällaisessa havainnon tarkastelussa liikkeen kokemus voidaan jakaa Husserlin mukaan seuraaviin tilanteisiin: (1) kehon liikkumattomuutta, (2) kehon liikkeitä (3) liikutettua ruumista (4) liikkuvaa ja liikutettua kehoa, (5) esineiden muodon ja koon muuttumista sekä (6) kehon tai havaitsijan muuttumista suhteessa (a) liikkumattomiin esineisiin, ihmisiin ja eläimiin liikkumatonta taustaa vasten, (b) liikkuviin esineisiin, ihmisiin... liikkumatonta taustaa vasten, (c) liikkumattomiin esineisiin, ihmisiin ja eläimiin liikkuvaa taustaa vasten sekä (d) liikkuviin esineisiin, ihmisiin ja eläimiin liikkuvaa taustaa vasten (Parviainen 2006, 31).

Sellaiset kinesteettiset kentät, joissa havaitsija liikkuu suhteessa havainnon kohteeseen tai liikku-mattomaan taustaan, välittyvät elokuvan katsojalle aina liikutetuksi tulemisen kokemuksina, sillä katsojan oma keho viestii hänelle, ettei hän itse liiku.

Liikutetun ruumiin näkökulma on elokuvan katsomiskokemukselle luonteenomainen myös siksi, että olemme tottuneet erilaisiin kulkuvälineisiin. Muistiimme on piirtynyt auton, junan ja polkupyörän liike, siis keksintöjen, jotka ovat historiallisesti elokuvan ”aikalaisia”. Saatamme tunnistaa liikkumistavan, esimerkiksi polkupyörällä tai junalla liikkumisen, jo visuaalisen liikkeen nopeudesta ja ”katseen” perspektiivistä.

Vaikka katsoja ei voi kokea elokuvallista liikettä kuin omaksi liikkeekseen, olisiko tunne, että itse liikkuu maisemassa, saavutettavissa välillisenä havaintona siitä, että joku toinen ihminen, esimerkiksi elokuvan kuvaaja liikkuu?

Husserlin mukaan aistihavainto sulautuu subjektiivisessa tietoisuudessa harmonisesti aiempaan kokemukseen. Kokemus ilmenee siis ”harmonisena kerrostumana aiemman kokemuksen ja nykyhetkisen aistimuksen muodostamassa synteessä, jonka miellämme todellisuudeksi (Husserl 1999, 96).

Michael Glawoggerin elokuvassa *Workingman's Death* (2005) steadycam-kuvaaja seuraa indonesialaisia työläisiä. Miehet juoksevat vaikeakulkuisessa maastossa kantaen valtavia sulfiittijärkaleitä tuliperäisen vuoren rinnettä alas. Miesten perässä kulkeva kameramies välittää katsojalle aistimuksia työn luonteesta. Kuuluu ääniä kivien vyörymisestä vuoren rinnettä alas ja miesten askelten rusahduksista vasten kivikkoista rinnepolkua. Kinesteettisiä kenttiä soveltaen kohtauksessa, jossa miehet juoksevat rinnettä alas, katsojalle syntyy liikkeen vaikutelma paikallaan taustan (vuori) liikkeestä suhteessa katseen kohteeseen (työmies). Pelkästään visuaalisena havaintona tausta näyttäisi liikkuvan suhteessa ”paikallaan olevaan” työmieheen, sillä liikkuvan kameran etäisyys kuvattavaan mieheen pysyy samana. Hetkellä, jolla kuvaton ja kuvaajan liikkeiden suunnat erkanevat toisistaan, katsoja voi korjata havaintoaan ja liikkeen luonteesta paljastuu miehen nopeus. Edelleen havainnossa näkyy kameran katseen liike suhteessa taustaan, mutta jos kamera pysähtyy, havainnon kohteen, eli juoksevan miehen liike paljastuu suhteessa nyt paikallaan olevaan taustaan.

Kinesteettisten kenttien kategoriat voivat siis paljastaa, liikkuko kuvaaja tai kuvattu, sekä nopeudet ja suunnat, joilla he liikkuvat. Sen sijaan kysymys siitä, voiko katsoja tavoittaa kuvaajan tai kuvaton ihmisen ruumiilliseen liikkeen kokemuksen, vaatii laajempaa tutkimusta.

Katse toiseen



Workingman's Death (värielokuva, 2005), still-kuva elokuvasta.

Elokuvallisen kuvan aiheena on useimmiten ihminen, joka on tavallisesti elokuvan päähenkilö. Harvat poikkeukset vain vahvistavat ihmisen merkitystä elokuvallisen kuvan aiheena. Ihminen kuvan aiheena on toki elokuvataidetta paljon vanhempi ilmiö. Kirjallisuudessa, teatterissa, urheilussa ja kuvataiteissa ihminen on lähes aina kiinnostuksen kohteena.

Elokuvaan välineenä kuuluu mysteeri, joka muussa elämässä kätkeytyy usein aistisen havainnon välittömään läsnäoloon. Kuinka katseen kohteena oleva ihminen erottuu elokuvassa taustastaan filmirakeiden, värien, valöörien ja sähköisesti tuotetun äänen kohinasta? Filmi tekee ihmisestä ja kaikista linssiin osuneista valon säteistä toistensa kaltaisia hopeakiteitä, joista toiset ovat tummempia ja toiset taas vaaleampia. Vaikka kuvattavat ihmiset voivat olla joko optisesti, kameran liikkeellä tai valollisesti "irroitettu" taustastaan, ei katsojaa ole koskaan häirinnyt myöskään Lumiären veljesten valaisemattomat, mustavalkoiset ihmiset, jotka ovat yhtälailla tunnistettavissa ihmisiksi.

Tietämättä tarkalleen ottaen miten, toinen ihminen kuitenkin on aina tunnistettavissa, vaikka emme voi edes koskettaa häntä.

Voimmeko kokea elokuvassa näkemämme ihmisen tunnekokemuksia tai peräti hänen ruumiillisen kokemuksensa omassa, katsojan ruumiissamme? Husserlin mukaan toinen on jotain sellaista, “minkä olemus ei voi olla annettuna kokemuksessani, jotain mikä voi olla annettuna vain välillisesti” (Heinämaa 1996, 33). Toisen välillistä kokemista Husserl kutsuu ”analogiseksi appresentaatioksi”, jossa välitön havainto toisesta laajenee muistoihin aiemmista kokemuksista tai toisista havainnoista (Parviainen 2006, 105).

Vapaasti muunnellen omia kinesteettisiä kokemuksiani -- voin muuttaa asemaani: voin sijoittaa minkä tahansa havaintoni kohteen ominaisuuden omaan ruumiilliseen asemaani. Näin voin kokea toisen, en sellaisena, millainen hän olisi, mikäli hän olisi täällä, vaan niin kuin minun tulisi kokea maailma, jos olisin siellä.

(Husserl 1999, 116–117)

Tätä analogista käsityskykyä seuraten kokonaiskäsitksemme toisesta syntyy useiden, toistensa kanssa harmonisten havaintojen seurauksena. Husserl kuitenkin huomauttaa, että rinnastaessamme oman välittömästi aistitun kokemuksemme toisen tilalliseen sijaintiin, ”emme kuitenkaan voi saavuttaa toisen alkuperäistä kokemusta -- sillä silloinhan olisimme sama” (Husserl 1999, 109). Kaikki analogiset appresentaatiot palautuvat lopulta aina omaan, alkuperäiseen kokemukseemme¹¹.

Elokuvassa ihmistä seuraava kameran liike poimii toisen taustastaan kuin kartta, joka osoittaa kohdan maastosta muuttamatta itse maaston kohdan olemusta. Kiarostamin elokuvassa *Five Dedicated to Ozu*, hahmoja ei kameratyöskentelyllä nosteta esiin taustastaan. Siitä huolimatta katsoja voi tunnistaa koirat vaikka kuinka kaukaa, jo osittain videoresoluution äärirajoilla pikseleihin katoavina. Onko tunnistamisen taustalla aiemmat havainnot koirista, jotka yhdistyvät nyt nähtyyn, vai kenties jokin konkreettisempi yhteys maailmaan, jota elokuvakamera ei kykene vieraannuttamaan?

Husserlin seuraaja, Maurice Merleau-Ponty kyseenalaisti Husserlin käsityksen, jonka mukaan

11 Husserlin mukaan luomme käsityksemme koko ympäröivästä maailmasta Toisen tavoittamattomuudesta käsin: “[N]iinkuin hän ilmenee minulle Toisena, minä ilmenen myös hänelle Toisena”. Kun Toisia on useita en koe heitä jokaista Toisena vain minulle, vaan he kaikki kokevat, toinen toisensa, myös itselleen Toisina, josta seuraa mahdollisten toisten loputon määrä, eli transendentiaalinen intersubjektiivisuuden horisontti (Husserl 1999, 129–130).

kokemus ilmeni ”yhtenäisenä kerrostumana” aiemman kokemuksen ja nykyhetkisen aistimuksen muodostamassa synteesissä, jonka miellämme todellisuudeksi. Toisiaan seuraavat havainnot eivät suinkaan asetu harmoniaan toistensa kanssa. Kun liikumme kohti jotain kaukaa näkemäämme, se voi läheltä katsottuna paljastua toiseksi, kuin olimme kaukaa nähdessämme sitä luulleet. Tämä ei kuitenkaan tarkoita subjektin kahtiajakautumista, sillä ”[v]oin olla varma, että näkemäni asia pysyy edelleen samana lähestyessäni sitä, koska ruumiin ominaisuuteen kuuluu se, että voin vaihtaa tarkastelupistettä” (Merleau-Ponty 1992, 37). Merleau-Pontyn mukaan varmuus nähdyn asian olemassaolosta ei perustu harmoniaan aiempien havaintojen kanssa, vaan ruumiilliseen perustaan, jossa näkevät silmät ja koskettava käsi ovat itsessäänkin näkyviä ja kosketettavissa” (ibid., 123).

Elokuva ei itsessään tarjoa tällaista aukinaista, vastavuoroista suhdetta elokuvakankaalla nähtyyn maailmaan. Se voi ainoastaan viitata aiempiin kokemuksiin nähdyn ja näkevän vastavuoroisuudesta, jolloin elokuvan katsojan havainto kuvatusta maailmasta olisi analogiassa aiemman havaintoon, kuten Husserl ehdottaa. Vaikka elokuva mahdollisesti rajoittaa katsojan kokemusta toisesta ihmisestä (kuvatusta), voiko jotain välittyä tuon toisen ihmisen kokemuksesta?

Empaattinen katse

Elokuvan *Black Swan* (2010) katsottuani huomasin, että vatsalihakseni olivat jäykät ja hartiani jännityksestä kankeat. Jos vääntelehteminen katsomossa johtuu siitä, että olen asettanut itseni elokuvan hahmon asemaan ja liikuttanut omaa ruumistani sijoittaen kuvatun ihmisen liikkeen omaan ruumiiseeni, liikunko minä nyt kuvatun ihmisen kaltaisesti, vai niin kuin itse liikkuisin, jos olisin kuvatun asemassa?

Epäilemättä elokuvan katsoja sijoittaa itsensä kuvitteellisesti päähenkilön asemaan ja elää elokuvien tilanteita päähenkilöiden mukana. Tapahtuuko se analogisina apperseptioina aiempiin kokemuksiin, kuten Husserl ehdotti, vai kykeneekö katsoja lähestymään myös toisen itsestä poikkeavaa kokemusta?

Edmund Husserlin oppilas, Edith Stein kyseenalaisti opettajansa käsityksen, jonka mukaan käsitys toisesta palautuisi välttämättä aina havaitsijan alkuperäiseen kokemukseen. Steinin mukaan yksilöllisten kokemusten käyttäminen päätelminä toisesta olisi jo terveen järjenkin vastaista (Stein 1989, 87). Husserlin ajatusta seuraten Stein olettaa, että voimme lähestyä toisen kokemus-

ta asettamalla oman ruumiimme sisäisen kokemuksen toisen meistä eroavaan tilalliseen asemaan.

Vapaasti muunnellen omia kinesteettisiä kokemuksiani -- voin muuttaa asemaani: voin sijoittaa minkä tahansa havaintoni kohteen ominaisuuden omaan ruumiilliseen asemaani. Näin voin kokea toisen, en sellaisena, millainen hän olisi, mikäli hän olisi täällä, vaan niin kuin minun tulisi kokea maailma, jos olisin siellä

(Husserl 1999, 116–117)

Empaattisen kokemuksen kannalta ei ole olennaista, että olisin itse identtinen empatian kohteen kanssa¹², vaan “itseasiassa empatia onnistuu hyvin” myös esimerkiksi toisen sukupuolen tai lapsen kanssa, “vaikka heidän kätensä ovat kovin erilaisia omaani verrattuina” (ibid., 58). Emme heijasta omia yksilöllisiä kokemuksiamme toisen ruumiiseen, vaan oman tyyppimme, jossa myös itse olemme jonkun tyyppin johdannainen” (ibid., 115).

Kuinka lieenee? Osuuko Husserl vai Stein lähemmäs elokuvan katsomiskokemusta? Husserlin tai Steinin teorioiden soveltaminen elokuvan katsojaan on ongelmallista siinä, että heidän empatiaa koskevat tutkimuksensa olettavat katsojan voivan vapaasti tarkastella kohdettaan. Elokuvassa se ei ole mahdollista katsojan ollessa riippuvainen elokuvan tekijän tekemistä havaintoakteista, kuvakulmista, valituista tilanteista, valaisusta, äänen kohteesta, kameran liikkeistä jne.

Jotain kuvattujen ihmisten kokemuksesta kuitenkin välittyy elokuvien katsojille. Elokuvat ehdottavat siis jo itsessään, että katsoja kokisi jotain kuvattujen ihmisten kautta, heidän ruumiillisuutensa välittämänä. Voisiko katsoja saada ruumiillisia kokemuksia kuvatusta maailmasta elokuvan välittämänä, jotka eivät olisi vain aiemmista kokemuksista heränneitä muistoja?

Tästä kertoo oman tarinansa myös surullisen kuuluisa “elokuvajunan” kokeilu (ks. Markerin elokuva: *Le Tombeau d’Alexandre*, 1993). Elokuvaohjaaja Alexander Medvedkin kiersi Neuvostoliittoa rakentamassaan elokuva-laboratorio-junassa. Projektin tarkoituksena oli kuvata työskentelyä ja näyttää työntekijöille, kuinka työ voitaisiin tehdä paremmin. Kun projekti törmäsi nälänhätään ja köyhyyteen, sensuuri hyllytti elokuva-juna-projektin.

Kuin Medvedkiniä seuraten, myös Glawoggerin *Workingman’s Death* –elokuvan pyrkimyksenä oli välittää ääriolosuhteissa työskentelevien työläisten eksoottinen kokemusmaailma. Vaikka kamera vie katsojan kuvattujen ihmisten luo, itse kuvatut ihmiset, heidän vartalonsa, ilmaisevat raskaan työn kokemuksen. Steadicam-kuvanvakaajalla varustettu kuvaaja juoksee työmiesten pe-

12 “Voin tuntea kivun koiran vioittuneessa tassussa siksi, että se on elollisen ruumiin raaja, vaikka en koiran tassun erilaisen liikkuvuuden takia voikaan eläytyä koiran liikkeisiin” (Stein 1989, 59).

rässä pitkin vuoren rinnettä, välittääkseen liikettä käyttäen kuvattujen ihmisten ruumiillisen kokemuksen. Kuinka elokuvan liike-kuva voi välittää empaattista kokemusta toisen ihmisen asemasta?

Edith Stein teoriassa toisen ihmisen liikkeen kokeminen on empatian kysymyksen oleellinen osa. Hän perustelee teoriaansa esimerillä velttoudesta: “[e]n näe vain käteni liikettä ja tunne senveltoutta, vaan näen myös liikkeen velttona ja käden velttouden”(Stein 1989, 49). Velttous on Steinin mukaan samanaikaisesti havaittavissa ja tunnettavissa. Jos näen jonkun toisen liikkuvan veltosti, tunnemme myös hänen velttoutensa (ibid., 57).

Jos sen sijaan jokin ei ole samanaikaisesti havaittavissa ja tunnettavissa, ei se myöskään ole empaattisesti koettavissa toista katsellessa. Jakaessaan liikkeen spontaaniiin ja assosioituvaan, Stein piirtää esiin koettavien, ”elävien liikkeiden” ja tavoittamattomien, ”mekaanisten liikkeitten” rajan.

Jos näen jonkun ajamassa autoa, ei hänen liikkeensä eroa minulle mitenkään auton ”stättisten” osien liikkeestä. Tällainen liike on mekaanisesti assosioituvaa, eikä siis empaattisesti tavoitettavissa, vaikkakin se on ulkoisesti havaittavissa. -- Tilanne on täysin toinen, jos hän kohotautuu autossa. Silloin ”näen” liikkeen, joka kuuluu samaan tyyppiin oman spontaanin liikkeen kanssa.

(Stein 1989, 67)

Elokuvan katsomiseen sovellettuna Steinin liikeanalyysi paljastaa hyvin yksinkertaisen totuuden: assosioituneita liikkeen vaikutelmia, kuten maiseman liikettä kamera-ajossa katsoja ei voi kokea ”kuin omaksi liikkeekseen”. Kamera ei sen sijaan liikuta kuvattuja ihmisiä. Heidän liikkeensä katsoja voi sittenkin aistia ruumiissaan, tosin ei omana liikkeenään.

Elokuvallisten liikekokemuksen suhteen harmaalle alueelle jää elokuvaajan liike kädenvaraisella kameralla kuvatuissa kuvissa. Tärisevä ja heiluva liike syntyy kameramiehen spontaaneista ruumiin liikkeistä. Katsojan visuaalinen havainto assosioituu kameramiehen ruumiin liikkeisiin. Onko havaittu liike siis assosioitua vai spontaania, ”mekaanista” vai ”elävää”?

Jos ilman mekaanista välikappaletta kuten steadicam-kuvanvakaajaa tai dolly-rataa syntynyt kameran liike tulkitaan spontaaniksi liikkeeksi ja siten empaattisesti samaistuttavaksi, katsoja voi eläytyä kuvaajan ruumiillisen asemaan¹³. Jos taas kameran liikkeet ovat assosioituneita liikkeitä kuvaajan liikkeistä, ne ilmenevät mekaanisina liikkeinä, eivätkä ole koettavissa empaattisesti. Elokuva ei kokemuksellisesti täysin vastaa fenomenologista tilannetta, jossa kokija on ihmisruumiissa liikkuva olento konkreettisen maailman keskellä ja siksi fenomenologinen teoria jää

elokuvan suhteen tulkinnanvaraiseksi. Elokuvan tekijät jakautuvat tässä kahteen koulukuntaan, joista toinen kuvaa käsivaralla ja toinen kuvaa aina radalta, tai vähintään taitavaa steadycam-kuvaajaa käyttäen.

Pimeä luola

Tähän asti olen olettanut, että elokuvan katsojalle kokemus elokuvasta syntyisi kuvatusta maailmasta, erityisesti siitä, kun katsoja eläytyy empaattisesti kuvatun ihmisen ruumiillisuuteen. On kuitenkin muistettava, että elokuvantekijä saattaa asettaa kuvattuihin ihmisiin myös omia merkityksiään. Silloin kuvatusta tulee malli elokuvantekijän ideoille.

Elokuvaohjaaja Robert Bresson jopa kutsui esiintyjäänsä malleiksi¹⁴. Bresson ohjasi mallejaan niin, ”ettei esiintyessään hänen tulisi ajatella toimintaansa tai tekonsa motiivia” (Ibid., 25). Mallin tietoisuus olisi ”tukahdutettava”, ja pakotettava hänet toimimaan ”tarkoituksenmukaisesti” (Bresson 1993, 58). Buster Keatonin elokuvissa Keaton on koreografinut itse esittämänsä kohtauksset ja toimii mallina omille ideoilleen taas (mm. *The General*, 1927). Hän esittää ihmisen fyysistä kamppailua mekaanisen todellisuuden kanssa altistaen usein oman ruumiinsa alttiiksi vaaroille toteuttaakseen hurjan visionsa.

Mallia katsoessaan katsojan kokemuksessa tapahtuu jotakin, joka vieraannuttaa hänet näkemästään. Hänen näkemänsä ilmiö ei edustakaan itseään, vaan jotakin muuta. Filosofi Jean-Luc Nancy (1940-) on esittänyt uhkakuvan sille, mihin malleihin suuntautuva katse voi johtaa:

Ruumiisiin suuntautuva katse näkee, että jokainen on pelkästään kenellä tahansa korvattavissa oleva näyte loputtomiin samanlaisena jatkuvasta ihmisjoukosta. -- Näin päästäisiin toiseen ”ba-naaliuteen”: yhteiseen tilaan, jossa jokainen ruumis olisi kaikkien malli ja korvattavissa kenellä tahansa tai kykenevä korvaamaan kenet tahansa.

(Nancy 1992, 89)

Roy Anderssonin (1943–) elokuvassa *Toisen kerroksen lauluja* (2000) ihmiset ovat malleja ruotsa-

13 Dolly on elokuva-alalla vakiintunut nimi kamera-alustalle, joka kulkee radalla. Steadicam on mekaaninen kuvanvakaaja, joka tasoittaa käsivaralla kuvatessa ruumiin liikkeistä syntyvät värähdykset ja heilahdukset.

14 Robert Bresson vastusti näyttelemistä, sillä näyttelijä esittää elokuvassa jotakin muuta kuin itseään: ”[k]ykenemättä kuitenkaan olemaan kokonaan tuo toinen, näyttelijä ei ole tuo toinen” (Bresson 1997, 54).

laisen "lintukodon" keskiluokasta: harmaita, jäykkiä, kyynisiä ja itsekeskeisiä valkokaulustyöntekijöitä. Karrikoivassa tyyliässä on häivähdyksiä Anderssonin pitkästä mainosohjaajan urasta. Ihmisiä kuvataan epämiellyttävänä: heidän ihonsa näyttää harmaalta ja heidän eleistään on riisuttu kaikki muut paitsi vastenmieliset piirteet. Tekijällä lieenee ollut tarkoitus saada katsoja nauramaan heille, tai vieraannuttaa hänet näiden ihmisten edustamasta maailmasta.

Vaikka myös teatterin traditiossa esiintyjät ovat usein olleet malleja, jäljitelleet jopa jumalolentoja (mm. noo-teatteri), elokuvassa mallinomaisuus saa uudet mittasuhteet. Kaikki häiritsevät eleet, jotka eivät kuulu elokuvantekijän luomalle mallille, voidaan leikata pois. Kun katsoja ei ole samassa tilassa kuvatun kanssa, ei hän voi nähdä, miten esiintyjä luo mallinsa. Näin malli ruumiillistuu ainoaksi havaituksi olennoksi. Silloin jotain katoaa:

Pystymme kuvittelemaan vain -- jonkun toisen ruumiin esityksen (mielenruumiin) jäykistämiä ja lopulta vain tässä lepääviä, yksinkertaisesti kadotettuja "ruumiita". Merkityksen kouristus repii koko ruumiin irti ruumiista – ja jättää raadon luolaan.

(Nancy 1992, 70)

"Raato" on elokuvantekijälle tunnistamaton toinen, jonka olemusta elokuvantekijä ei huomioi, sillä hän ei tiedosta sen läsnäoloa. Tuo toinen voi kuitenkin tulla katsojan kokemukseen, sillä katsojalle myös tekijän näkökulma on vieras, mutta silloin kun katsoja kokee katsovansa mallia, hän on vieraantunut näkemästään ihmisestä.

Elokuvan katsomiskokemukseen sisältyy aina mahdollisuus nähdä elokuvan hahmot malleina jostakin, vaikka kaikissa elokuvissa esiintyvät ihmiset eivät toimisikaan elokuvantekijän lankojen vetämänä. Millä tahansa hetkellä elokuvan hahmo voi muuttua katsojan silmissä malliksi jollekin muulle, toisinsanoen metaforaksi jo pelkästään siksi, että elokuvan katsoja tarkkailee kuvattua todellisuutta kaukaa elokuvateatterin uumenista irrallisesta asemasta käsin, jossa mitkä tahansa kuvat maailmasta, esimerkiksi guinea-bissaulaiset ja japanilaiset tanssikulkueet kaukana toisistaan, ovat tulleet yhteneväksi tapahtumaksi (ks. Chris Markerin elokuva *Sans Soleil*, 1983). Tähän saakka olen kutsunut katsojan kokemuksellista asemaa "pimeäksi huoneeksi" viitatakseeni *Camera obscuraan*¹⁵. Yhtäkkiä katsojan asema alkaa muistuttaa Platonin luolaa (ks. Platon 1999, 247–250), jossa ihmiset eristettyinä todellista havainnon kohteista näkevät vain niiden vääristyneitä varjoja. Varsinkin silloin, kun elokuvantekijän tietoisuus alkaa tunkeutua katsojan kokemusmaailmaan.

15 Camera obscura on huone tai laatikko, jonka seinässä on pieni reikä. Reiän kautta ulkoa tuleva valo muodostaa ulkomaailmasta kuvan laatikon vastakkaiselle seinälle.

RAAKA TODELLISUUS (tekijän ruumis)





Mies ja elokuvakamera (1929). Still-kuvia elokuvasta.

Voiko ruumiillisuus paljastaa jotain niistä lukemattomista esteettisistä ratkaisuista, jotka näkyvät elokuvissa? Elokuvantekijä liikkuu fyysisenä olentona maailmassa, jota hän kuvaa¹. Elokuvaan jää jälki tuosta kuljetusta matkasta ja niinpä elokuva paljastaa tekijästään jotain oleellista tämän suhteesta itseään ympäröivään maailmaan, myös ruumiillisena olentona.

Elokuvassa *Mies ja elokuvakamera* (1929) Dziga Vertov teki kuvaajastaan kuvaamansa elokuvan “roolihahmon”. Elokuva sisältää jakson, jossa kuvaajaa on kuvattu kiipeämässä erilaisiin paikkoihin. Nämä kuvat on leikattu rinnakkain kuvien kanssa, jotka kuvaaja on kuvannut. Varsin yksinkertaisella keinolla elokuvantekijä näyttää katsojilleen, kuinka elokuva syntyy. Jotain kuvasta jää kuitenkin tavoittamatta. Kuvaaja kiipeää tikapuita korkeuksiin raskas, vanhanaikainen kamera olallaan, kuvaa jotain ja jatkaa matkaansa suoraviivaisesti. Eikö häntä väsyttä?

Tässä osassa tutkin sitä, miten ruumiillisuus ilmenee elokuvantekijän asemasta käsin. Olisi tietenkin yksinkertaista lähestyä aihetta suoraan omien kokemuksieni pohjalta, mutta silloin jäisi varsin hämäräksi se, miten tekijän ruumiillisuus välittyy elokuvasta katsojan asemaan. Analysoidessani toisten elokuvantekijöiden töitä, omat kokemukseni elokuvantekijänä voivat auttaa minua tunnistamaan tekijöiden ruumiillisuutta heidän taiteellisissa ratkaisuissaan. Tällaisen pro-

¹ Arkistomateriaaliin perustuvan elokuvan tekijä on tässä tietenkin poikkeus, sillä hän “matkustaa” toisen ihmisen kuvaamassa maailmassa.

sessin kautta eri tekijöiden teokset vaikuttavat myös omaan tekijyyteeni, jota avarran tämän osan lopussa elokuvan *Kaikki talot – joissa asumme* kautta.

Ruumiillisesti elokuvantekijä seisoo kuvaamansa maailman keskellä, mutta samanaikaisesti hän elää mielessään myös elokuvansa maailmassa katsojan rinnalla. Hänen elokuvallisesti kuvittelemansa ja ruumiillisesti kokemansa maailman välillä on ristiriita, jonka elokuvaohjaaja Robert Bresson on kuvannut ansiokkaasti sanoin:

Kaksi todellisuutta: (1) Raaka todellisuus, jonka kamera näkee sellaisena kuin se on, ja (2) se, mitä kutsumme todellisuudeksi, joka muistonamme on muuttanut muotoaan joidenkin väärin muistikuvien takia. Kuinka tehdä näkyväksi se, mitä näet sellaisen välineen välittämänä, joka ei näe niinkuin sinä näet.

(Bresson 1993, 79)

Bressonin paradoksi koskettaa minua ruumiillisen kokemuksen ja elokuvallisen kuvan välisenä kuiluna. Kokemuksellisesti järven jää, vuoren huippu, tai jokin epämääräinen, hylätty tehdasalue lumoa helposti katseeni. Lumoutuminen tapahtuu, kun katson lähelläni kosketettavissa olevia asioita ja voin nähdä niiden jatkuvan horisonttiin asti. Paikan kokonaisuudella on mystiset siteet siihen kuuluviin loputtomiin yksityiskohtiin. Avaralla alueella voin nähdä toisistaan poikkeavia yksityiskohtia niin paljon, etten kykene jäsentämään niistä selkeää kokonaiskuvaa. Monet asiat kätkeytyvät aina havainnoltani.

Tällaisessa, elokuvallisessa maisemassa olen elokuvantekijänä “näkevän apparatuurin” asemassa. Avara ympäristö on elokuvallisesti haasteellinen kuvauskohde, sillä kamera ei voi loputtomasti liikkua maisemassa edestakaisin. Laajassa kuvassa yksityiskohdat pysyvät liian pieninä, että ne näkyisivät katsojalle, ja lähikuvasta taas puuttuu laajan kuvan tilallisuus. Yksityiskohtien alati jatkuva moneus ei välity kameralle. Jos elokuvan “katseen” ja ihmiskatseen välistä paljastuukin näin jokin perustavanlaatuinen erilaisuus, se korostaa itsessään sitä, että voin nähdä kameran katseessa myös jotain inhimillistä.

Kameran liikkeet todellisessa maailmassa ovat katsojalle kuin katseen liikkeitä². Kamera voi olla kuin silmän iiris. Ihmissilmällä on sellainen ominaisuus, että iiris kasvaa tai pienenee tehden katseen kohteen näkyväksi. Elokuvakameralla kuvattaessa kameran iiris eli aukko säädetään kohteen

2 Katsoja ei itse liikuta tätä silmää, vaan hän näkee kuin toisen silmin.

valoisuuden mukaan. Silmän iiriksellä on myös kameran automaattivalotusta muistuttava ominaisuus. Jos aurinkoisena päivänä kohdistaa katseen johonkin yksityiskohtaan varjossa, ensin varjosta ei näy mitään, mutta hetken kuluttua yksityiskohdat tulevat esiin. Jos katseen pitää edelleen naulittuna varjoon ja huomioi samanaikaisesti, mitä näkökentän aurinkoisissa kohdissa näkyy, ei ensin näy mitään. Kun katseen kohdistaa sitten aurinkoiseen kohtaan, ensin häikäistyy, mutta ennen pitkää yksityiskohdat tulevat taas esiin.

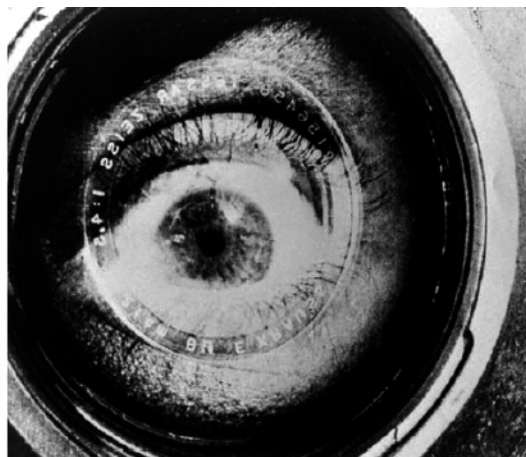
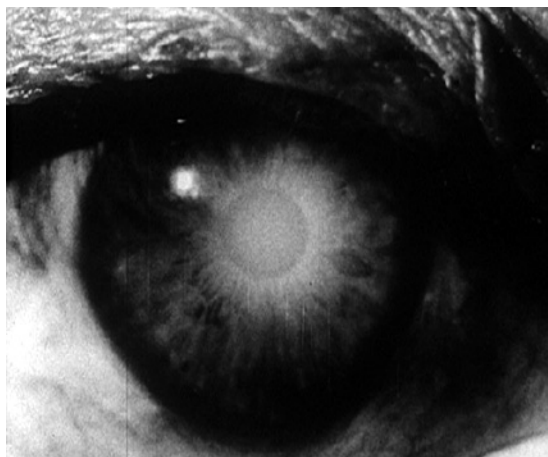
Elokuvassa on läsnä ruumiillisen kokemuksen intentionaalisuus, joka ilmenee myös elokuvan äänikerronnassa, kuulon intentionaalisuutta hyödyntävänä tekniikkana. Kuulemme niitä ääniä, joita seuraamme tietoisesti, vaikka ympärillä olisi paljon muitakin, epäoleellisia ääniä. Tällaisen havainnon vastike luodaan elokuvissa usein äänistudiossa, jossa jokin yksittäinen ääni eristetään taustamelusta, ja vain tämä tekijää kiinnostava ääni päätyy elokuvan ääniraidalle. Mikäli ääntä ei voida eristää, äänistudiossa luodaan alkuperäistä ääntä muistuttava ääni, joka voi olla poimittu hyvin toisenlaisesta äänen lähteestä.

Elokuvallinen kuva ei vastaa ihmiskatseen intentionaalisuutta yhtä onnistuneesti kuin ääni kuulon intentionaalisuutta. Yksityiskohtia voidaan eristää mm. pientä syväterävyyttä käyttäen, jolloin kaikki kohteen ulkopuolella olevat asiat näyttävät epätarkoilta. Pienen syväterävyyden käyttö ei kuitenkaan vastaa silmän optista luonnetta siinä mielessä, että ihmiskatseen syväterävyys ei luonnostaan ole pieni.

Elokuvassa *The Birth of a Nation* (1915) ohjaaja D. W. Griffith halusi luoda kameralla vaikutelman katseesta, joka tarkkailee tiettyä henkilöä. Niinpä kuvaa jouduttiin peittämään kuvattun henkilön ympäriltä maskilla. Elokuvallisen kuvan rajausta onkin laajempi kuin katseen intentionaalinen kohde. Jos kuvan kohteena olisi jokin pieni yksityiskohta, elokuvakankaalla se näyttäisi suhteettoman suurelta. Siksi elokuvakameran katsetta voidaan pitää pikemminkin ihmisen näkökentän kaltaisena kuin katseen kokemuksellisen luonteen omaisena.

Koska ”elokuvallinen katse” eli kuva ei ole täysin ihmiskatseen kaltainen, ”katseen” inhimillisyyttä avautuu loputtomille tulkinnoille. G. A. Smithin varhaisessa elokuvassa, *As Seen Through a Telescope in flash* (1900), Point Of View -kuva³ esitettiin kiikarin läpi katsomisena.

3 Lyhennetään POV. Tarkoittaa näkökulmakuvaa, joka representoi roolihahmon katsetta.



Vasemmalla still-kuva elokuvasta *Film* (1963), jossa silmä rinnastuu filmi-materiaaliin. Oikealla still-kuva elokuvasta *Mies ja elokuvakamera* (1929), jossa silmä rinnastuu kameran optiikkaan.

Dziga Vertovin elokuvat ehdottavat, että elokuvakameran ja elokuvantekijän muodostama “katse” olisi silmä, mutta ei ihmisen silmä⁴. Vertoville “elokuva-silmä” näytti maailman tavalla, jolla ihmisen ei ollut koskaan aiemmin kyennyt sitä näkemään (*Kino-glaz*, 1924). Leikkauksen avulla elokuva pystyi näyttämään samanaikaisia tapahtumia useista perspektiiveistä samanaikaisesti.

Varhaisista elokuvista Rouben Mamoulianin elokuvassa *Dr Jekyll and Mr Hyde* (1931) kamera edustaa varsin suoraan ihmiskatsetta. Elokuva alkaa näkymästä pianon koskettimilla, joille lankeaa varjona ihmisen profiili. Kuvan alareunaan ilmestyvät kädet, jotka soittavat elokuvan ääniraidalla kuuluvaa Johan Sebastian Bachin *Ich ruf’ zu dir, Herr Jesu Christ*.

Tämä varhainen kameran ja ihmiskatseen suora analogia on toteutettu kauttaaltaan tarkkana ja reunoiltaan vinjetoituna kuvana. Kuvan laaja syväterävyys mahdollistaa kuvan tarkastelun päähenkilön näkökenttänä. Vaikutelmaa, jossa subjektiivinen näkökulma sijoitetaan varta vasten päähenkilön näkökulmaan, korostetaan kuvalla, jossa ulos lähtevä tohtori Jekyll menee peilin eteen pukeutumaan. Kun kameran subjektiivinen näkökulma kohtaa peilin, peilissä näkyy henkilö kuin peilikuvana.

⁴ Elokuvassa: *Mies ja elokuvakamera* (1929) toistuu usein kuva, jossa silmä on kaksoisvalotettu elokuvakameran linssiin, ikäänkuin elokuvakameran linssi olisi silmä.

Subjekttiivisen ihmiskatseen ja elokuvakameran “katseen” rinnastaminen toisiinsa kytkeytyy myös kuvataiteen traditioon, nimittäin syvyysvaikutelmaan ja perspektiiviin. Tasossa, jossa ihminen ar-
kisesti kohtaa ympäröivän maailmansa, esineet näyttäytyvät toinen toistensa takana, lähempänä
tai kauempana, ylempänä tai alempana, oikealla tai vasemmalla. Maalaustaiteessa tällaista kol-
miulotteista vaikutelmaa on tavoiteltu mm. chiaroscuro-tekniikalla, jossa valon ja varjon liuku-
milla luotiin maalaukseen tilallinen vaikutelma. Chiaroscuran elokuvallinen sovellus löytyy mm.
Stanley Kubrickin elokuvasta *Barry Lyndon* (1975).

Toinen maalaustaiteesta elokuvan kaanoniin omaksuttu tapa luoda subjekttiivisen katseen
näkökulmaa on pakopisteille perustuva syvyysvaikutelma (“linear perspective”). Alain Resnais ku-
vasi elokuvansa *Viime vuonna Marienbadissa* (1961) useissa palatseissa Münchenin ympäristössä.
Lokaatiot olivat mittasuhteiltaan niin valtavia, että elokuvan pakopiste-perspektiivien luomiseksi
voitiin käyttää olemassa olevia tiloja.

Elokuvaan on sittemmin vakiintunut perspektiivi-tekniikka, jossa kauemmat kohteet näyt-
tävät epätarkemmilta ja pehmeä-kontrastisemmilta kuin etualan kohteet (“aerial perspective”).
Tällaista vaikutelmaa voidaan luoda kameran optisilla ominaisuuksilla tai maalaamalla pehmeä
maisemalavaste, kuten usein Hitchcockin elokuvissa. John Fordin elokuvissa Grand Canyonin
maisemien mittasuhteita välitettiin kuvaamalla pidemmän polttovälin linseillä laajoja maisemia,
jolloin maiseman taka-alan kontrastit pehmenivät.

Länsimaisessa elokuvassa syvyysvaikutelma on tehty usein seisovan ihmisen näkökulmasta.
Tällaisessa elokuvassa (esimerkiksi Tarkovskin *Uhri*, 1986) maa tai lattia näkyy arvioitavana
etäisyytenä ihmisten välillä. Näkymä on toisenlainen lattialla polvillaan istuen, kuten japanilaisen
Jasuhiro Ozun elokuvissa (mm. *Ohayoo*, 1959), jolloin etäisyys ihmisten välille ilmenee kohteiden
koon mukaan.



Chiaroscuro lähikuvassa ja kokokuvassa syvyysvaikutelmaa korostavana tekniikkana. Still-kuvat elokuvasta *Barry Lyndon* (värielokuva, 1975).



Fordin elokuvassa *Wagonmaster*, 1950, (vasemmalla) syvyysvaikutelma syntyy etualan ja taka-alan kontrastierona. Alain Resnaisin elokuvassa *Viime vuonna Marienbadissa*, 1961 syvyysvaikutelma on taas luotu pakopiste-sommitelmalla.



Näkökulma on toinen polvillaan istuen kuin seisten. Vasemmalla still-kuva Jasuhiro Ozun elokuvasta *Ohayoo* (värielokuva, 1959). Oikealla still-kuva Andrei Tarkovskin elokuvasta *Ubbi* (värielokuva, 1986).

Subjektiivisuuden harha

Takkiin kääriytynyt, itsensä peittänyt mies hiipparoi seinän viertä. Hän törmää vastaan tuleviin, jotka kauhistuvat kohdatessaan hänen katseensa. Samuel Beckettin ohjaamassa ja Buster Keatonin näyttelössä elokuvassa *Film* (1963) päähenkilö yrittää tuhota kaikki mahdollisuudet tulla nähdyksi. Hän (ja myös muut elokuvan henkilöt) kammoaa sitä jostakin syystä sairaalloisesti. Kenen näkemäksi tulemista? Jopa huonekalut tuijottavat häntä. Häntä ahdistaa hänen oma peilinsäkin. Vasta kun hän on saanut peitetyksi kaikki muut ”katseet”, hän alkaa selaila valokuvia. Lopulta hän kuitenkin löytää valokuvan itsestään ja kauhistuu.

Päähenkilö törmää väistämättä näkemisen reversibiliteettiin⁵, katsovan maailma katsoo takaisin katsojaan. Nähdyksi tulemista on mahdotonta välttää, sillä jopa oma katse on katse, joka näkee itsensä. Päähenkilölle yksilöllisyys on mahdotonta, sillä hänen katsettaan kansoittaa näkyvä maailma. Kuka hän itse silloin on?

Film alkaa lähikuvalla katsovasta silmästä. Tässä kuvassa silmä ja filmi rinnastuvat toisiinsa. Mitä muuta elokuva voisi olla kuin epäyksilöllistä näkyvyyttä, jossa näkyvä maailma määrittää katseen subjektin, toisinsanoen sijoittaa hänet maailmaan. Myös *Filmin* dramaturgiasta ilmenee, että kaikki elokuvan esittämät katseet ovat todellisuudessa elokuvantekijän ratkaisemia. Luodakseen ”subjektiivisen katseen” eli POV:n, fiktiivisen elokuvan on kuvattava katseen subjekti myös ulkoapäin. Robert Mamoulianin elokuvassa tohtori Jekyllistä voi tulla hirviö Hyde ainostaan jonkun toisen näkökulmasta katsottuna. Kuinka muuten katsoja voisi tietää, että päähenkilö on ulkomuodoltaan hirviö? Näin yksilön subjektiivinen katse väistämättä alistuu tarinalle ja tarinaa kuljettavalle ”objektiiviselle” kameran katseelle. Käsikirjoittaja tarkastelee kirjoittamiaan henkilöhahmoja kuin kotka yläilmoista:

[K]atse hallitsee; se voi hallita vain esineitä, ja jos katse tarttuukin ihmiseen, se muuttaa ihmisen sätkynukeksi, joka liikkuu lankojen vetämänä. Notre-Damen tornista alas katsoessani en voi halutessani kokea itseäni tasavertaiseksi heidän kanssaan, jotka siellä alhaalla ovat seinie rajaamina tehden jotain käsittämätöntä. Se on kotkan katse...

(Merleau-Ponty 1992, 78)

Merleau-Ponty kuvaa ”kotkan katseella” itse asiassa soliptista kokemusta, jossa henkilö kuvittelee hallitsevansa suvereenisti omaa näkymäänsä. Soliptisuuden äärimuoto on jumala-harha, jossa

5 Reversibiliteetillä tarkoitan Merleau-Pontyn käsitettä, joka voitaisiin esittää seuraavasti: ”Mitä ovat painavuus, tiheys, värien, äänien, kosketettavien tekstuureiden, nykyhetken ja maailman liiallisuus? –hän joka ne kohtaa, kokee itsensä ilmentyvän niistä kuin kieren itseään vyyhdille -- hän kokee olevansa itse aistimus, tulevansa niiden kautta itsekseen. --Samanaikaisesti hän kokee aistimuksen olevan silmissään, ikäänkuin se olisi hänen toisintonsa tai oman lihansa uloke” (Merleau-Ponty 1992, 113-114).

henkilö luulee itse luoneensa näkemänsä maailman. Juuri sellainen on myös elokuvantekijän suhde kuvaamiinsa ihmisiin. Henkilöhahmot ovat kuin sätkynukkeja, joiden lankoja hän veteele kohtauksia kuljettaessaan. Siksi fiktiiviselle elokuvalla on luontevaa tarkastella subjektiivista näkökulmaa vastakkain ”objektiivisen” todellisuuden kanssa. Kunkin henkilön subjektiivinen asema on joka tapauksessa käsikirjoituksen mukaista todellisuutta, usein kapea ja rajoittunut, tai kenties jopa harhainen näkökulma suhteessa elokuvan tarinaan, johon käsikirjoittaja voi luoda myös ”jumalallisen väliintulon”⁶.

Michelangelo Antonionin elokuvan *Blow-Up* (1966) loppukohtauksessa elokuvan päähenkilö näkee outojen hahmojen pelaavan tennistä. Hän seuraa ottelua, jossa ei ole palloa. Ensin vaikuttaa siltä, ettei päähenkilö uskoisi heidän todella pelaavan. Näkymätön ”pallo” lentää yli laidan, hänen suuntaansa. Häntä pyydetään toistuvasti hakemaan ”pallo” ja lopulta hän ”hakee” sen ja ”heittää” takaisin kentälle. Nyt hän alkaa todella seurata peliä. Tässä vaiheessa katsoja jää yksin seuraamaan peliä vailla palloa päähenkilön osallistuessa ”harhaan” pelistä, jossa pallo olisi.

Elokvassaan *Blow-Up*, Antonioni muistuttaa katsojaa elokuvan illusorisesta luonteesta problematisoimalla ”subjektiivisen” ja ”objektiivisen” todellisuuden suhteita ja paljastaa sillä oman asemansa elokuvantekijänä. Tällainen ”vapaa epäsuora subjekti” särkee elokuvan subjektiivisen ja objektiivisen todellisuuden illuusion ja tuo esiin elokuvantekijän katseen elokuvan todellisena katseena⁷.

Dokumentaarinen elokuva tekee usein selväksi katseen ”subjektin”. Esittäessään tapahtumat ”objektiivisina” se viittaa usein tekijän katseeseen. Koettaessaan kuvata päähenkilön subjektiivista kokemusta, ”objektiivinen todellisuus” välittyy elokuvasta vain epäsuorasti, tekijän katseen ja kuvatun ihmisen kokeman välisenä ristiriitana. Albert ja David Mayslesin *Grey Gardens* (1975) kuvaa kahta hienostopiirien hylkäämää naista, jotka asuttavat lahoavaa huvilaa East Hamptonin hienostoalueella. Ulkoisesti heidän olosuhteensa näyttävät varsin kurjilta, mutta puheissaan ja leikeissään he elävät edelleen nuoruutensa, 1920-luvun hienostoelämää.

Kotkan katseen ongelma ei ole vieras myöskään dokumentaariselle elokuvalla. Leikatessaan toisista ihmisistä kertovaa elokuvaa dokumentaristi alistaa kuvaamansa ihmiset oman elokuvansa

6 Aristoteles vastusti jumalista ihmettä eli *Deus ex machina* dramaturgiassa, joka soti tapahtumien johdonmukaisuutta vastaan (Aristoteles 1998, 43–44).

7 ”Vapaa epäsuora subjekti” on alunperin Pasolinin esseestä ”Poeettinen elokuva” (Pasolini 1988). Tässä viitataan kuitenkin Deleuzen ajatukseen (Deleuze 2001, 74).

aiheelle ja teemalle viimeistään leikkauspöydällä. Siksi hän kokee vastuuta siitä, millaisen kuvan hän kuvaamistaan ihmisistä luo.

“Kotkan katse” voidaan välttää laskeutumalla samalle tasolle kuvattujen ihmisten kanssa. Kun kohtaamme ihmiset samassa tasossa, näemme heistä vain yhden, meihin päin kääntyneen puolen; heidän elämästään sen, mitä he haluavat meille paljastaa, ja maailmastaan sen, mikä meille siinä tilanteessa näyttäytyy. Elokuvantekijälle kuvaamiensa ihmisten kohtaaminen “kasvokkain” samassa tasossa, on paitsi esteettinen, mutta samanaikaisesti myös eettinen ratkaisu, etenkin, jos hän kuvaa maailmaa omasta ruumiillisesta perspektiivistään käsin, ja myös esittää näkemänsä omana subjektiivisena katseenaan. –Voidaan toki saivarrella, että myös “kotkan katse” on ruumiillinen näkökulma, mutta juuri siksi eettinen suhde toiseen on ruumiillista. Elokuvantekijän on valittava, mistä hän kuvaamaansa maailmaa katsoo, päättääkseen, miten se näkyy.

Ruumiillisuus Frederic Wisemanin elokuvissa

Haluan ajatella, että joka kerta tehdessäni elokuvan opin jotain uutta, ja se mitä näette lopullisessa elokuvassa, on se mitä olen oppinut.

(Wiseman 2010)

Vaikka tekijän näkökulma on tietysti läsnä kaikissa elokuvissa, tekijän subjektiivinen näkökulma, paitsi ruumiillisena myös eettisenä näkökulmana, löytyy selkeänä elokuvaohjaaja Frederic Wisemanin (1930–), ns. direct cineman eli “suoran elokuvan” tekijän elokuvista. “Suoraokuva” oli alunperin vapautumista suurista kuvausryhmistä sekä kuvaajan liikkumista rajoittavista välineistä kuten jalustasta, kamera-radasta ja valaisukalustosta. Tällainen työskentelytapa mahdollisti elokuvantekijälle vahvan subjektiivisen otteen aiheisiinsa. Wisemanilla subjektiivinen katse oli ruumiillisen subjektin kaltainen.

Wisemanin elokuvien aiheina ovat instituutiot, konkreettiset fyysiset tilat kuten vankimielisairaala (*Titicut Follies*, 1967), lukio (*Highschool* 1968), hiihtokeskus (*Aspen* 1991) jne. Instituutioita, jotka ovat aiheina luonteeltaan yhteiskunnallisia, Wiseman kuvaa omasta näkökulmastaan, konkreettisin.

Vaikka Wiseman kuvaa maailmaa omassa subjektiivisessä näkökulmassaan, hänen oma persoonansa ei ole elokuvien aiheena. Wisemanin subjektiivinen tyyli elokuvantekijänä on ensisi-

jaisesti ruumiillinen. Hän ei esittele elokuvissaan koskaan itseään, sillä elokuvien varsinaisena kohteena ovat aina toiset ihmiset. Ruumiillinen subjektiivisuus syntyy siitä, että hän katsoo toista aina oman, subjektiivisen näkökulmansa ehdoilla.

Wisemanin taiteellisiin/eettisiin periaatteisiin kuuluu, että elokuvat ovat yhdellä kameralla kuvattuja, niitä ei ole käsikirjoitettu, eikä hän kommentoi aiheitaan elokuvan ääniraidalla. Ääni on kuvaustilanteesta poimittu, eikä jälkikäteen simuloitu, kuten elokuvassa usein tehdään. "Kamerakatsen" tilallisesti rajoittuneeseen asemaan, eli tekijän subjektiiviseen keskipisteeseen, kuuluu ääniä viereisistä huoneista⁸. Mitään kuvaustilanteessa taltioidun ulkopuolista ei elokuvissa kuitenkaan kuulu. Näin se, mitä hänen elokuvissaan lopulta näkyy ja kuuluu, on aina sidottuna hänen kulloiseenkin ruumiilliseen sijaintiinsa tilanteissa, joita hän elokuvissaan todistaa.

Kuvan subjektiivisuus välittyy tavasta, jolla hän leikkaa kuvamateriaaliaan. Hän ei halua luoda rinnastuksia ja tulkita niillä kuvaamiaan aiheita, vaan jättää tilanteet avoimiksi ja kätkee sillä oman mielipiteensä. Elokuvassa *Titicut Follies* (1967) on kohtaus, jossa lääkäri koettaa vakuuttaa potilasta tämän mielenvikaisuudesta. Potilas vaikuttaa ensin selväjärkiseltä, kunnes kuulustelun aikana muuttuu pakkomielteiseksi. Katsojan on mahdotonta sanoa, oliko kuvattu henkilö alunperin mielenvikainen vai raa'n mielisairaalahjärjestelmän kiusaama, eikä tämän asian ratkaiseminen ollut myöskään Wisemanin tehtävä⁹.

Ruumiillinen subjektiivisuus ilmenee Wisemanilla myös tavassa, jolla hän katsoo elokuvissaan kuvaamaansa maailmaa. Tuo katse voi vaikuttaa kylmältä, sillä Wiseman ei halua käyttää tunnelmaa luovia elokuvan keinoja, mutta juuri siihen kätkeytyy hänen empatiansa. Wiseman pyrkii siihen, että kuvattu maailma heräisi eloon katsojan edessä kuin "sellaisenaan", katsojalle mahdollisimman aistillisena.

Elokuvassa *Basic Training* (1971) Wiseman loi sotilaiden päivittäisistä sulkeisharjoituksista, yöllisistä taisteluharjoituksista ja kasvojen naamioinnista ilmeikkään esityksen. Aiheena tiukan muodollinen koreografia alkaa muistuttaa tanssia. Elokuvassa kuvataan yksityiskohtia, yksittäisiä

8 Wiseman itse äänittää ja leikkaa elokuvansa. Hänen elokuviensa kuvaajana on toiminut elokuvasta *Manouvre* (1978) asti John Davey.

9 "Titicut Follies on raaka, koska Bridgewater oli kauhea paikka. -- Mutta niin kauhea kuin se olikin, se oli yksi parhaimmista vankimielisairaaloista koko maassa" (Wiseman 2010).



Vasemmalla still-kuva elokuvasta *Basic Training* (1971) ja oikealla *La Danse* (värielokuva, 2009).

ruumiinjäseniä, erityisesti käsiä ja niiden liikkeitä. Kamera liikkuu kuvattujen ihmisten mukana ja korostaa kameraliikkeillä mukana olon tunnetta.

Wisemanin elokuvantekijän uran aikana hänen elokuviensa muotokieli on entisestään pelkistynyt. Hänen miltei tuoreimman elokuvan *La Danse* (2009) aiheena on Pariisin Ooperan baletti. Elokuvalla Wiseman halusi läpivalaista instituution, jonka kautta hänen rakastamansa taide syntyy (Wiseman 2010). Tanssiteoksen syntyprosessi näytetään eri koreografioiden johtamina harjoitusvaiheina kohti varsinaista esitystä. Laitos näyttäytyy myös puvuston työskentelynä, sponsoreiden illallisena, työsopimuskeskusteluna ja siivoojien työnä. Jopa tyhjät huoneet omassa kauneudessaan saavat paikkansa elokuvasta, osallistuvathan nekin omalla tavallaan kokemuksen ja siten myös taideteoksen syntyyn.

Basic Training -elokuvan liikkeen muotoja ja kuvattujen ihmisten vartaloiden yksityiskohtia korostava valon ja varjon leikki olisi tietysti ollut mahdollinen lähestymistapa myös Pariisin Ooperan baletin kuvaukseen, mutta ratkaisu on miltei päinvastainen. Jos sotilaita kuvattiin eri etäisyyksiltä ja kuvauskorkeuksilta, pariisilaisia balettitanssijoita on kuvattu aina samalta etäisyydeltä, paikallaan seisovan ihmisen perspektiivistä ja usein yhtenä pitkänä otoksena, jossa saattaa näkyä kokonainen harjoite.

Tanssijoita kuvataan laajassa kuvassa, jossa näkyy tanssijan koko ruumis, jalkojen kontakti lattiaan, tanssijoiden kontakti toisiinsa ja tila jossa he ovat. Zoomausta käyttäen kuvarajaus pysyttelee mahdollisimman lähellä tanssijoita, rajaamatta ruumiinosia pois kuvaruudusta. Elokuvan-

tekijä ei halua erotella tanssijan eleistä merkityksellisiä ruumiinosia merkityksettömistä. Kuvia ei ole valaistu, vaikka valaisu voisi piirtää ruumiin näkyviin kenties luonnonvaloa yksityiskohtaisemmin. *La Dansen* kokemuksellisesti kaikkein vaikuttavimpia hetkiä ovatkin harjoitukset, joissa pehmeässä yleisvalossa tanssijat arkisissa vaatteissaan aloittavat tanssiharjoituksen. Silloin he siirtyvät salaman nopeasti arkisesta ruumiillisuudestaan tanssiin. Hetken päästä ohjaajan katkaistessa harjoituksen, maassa makaa hengästynyt tanssija, näkymä jota balettiesityksen katsoja harvoin näkee.

Elokuvakameran hienovireisessä ja vaistomaisessa suhteessa aiheeseensa näkyy opittu ruumiillinen taito, joka kuten elokuvaohjaajan kuvaesteettinen taju (leikkaajana), on kehittynyt kokemuksen kautta. Tällaisessa äärimmäisen pelkistetyssä tyyliässä katsojan on helppo eläytyä empaattisesti kuvatun ihmisen liikkeeseen. Kun katsoja voi vapaasti seurata kuvatun ihmisen ruumista omalla tavallaan, kuvatun ruumiista välittyy monitasoisempi aistinen kokemus kuin shokeeraavan efektiivisissä välähdyksissä, jotka vieraannuttavat totunnaisen tavan katsoa taisteluharjoitusta elokuvassa *Basic Training*.

Dardennen veljesten aave-subjekti

Kaksoiset Jean-Pierre ja Luc Dardenne (1954–) loivat teoksillaan *Lupa* (1996), *Rosetta* (1999) ja *Poika* (2002) ainutlaatuisen fiktiivisen elokuvan muodon, jossa tapahtumia kuvataan vain subjektiivisessa nykyhetkessä, ei kuitenkaan tekijän vaan päähenkilön nykyhetkessä. Luc Dardenne kehittänyt tällaisen muodon sääntöjä muistiinpanoissaan Rosettan käsikirjoittamisen aikoihin seuraavasti:

Juonta ei saa rakentaa, ei kertoa, ei järjestää mitään kehitystä. On oltava Rosettan kanssa, pysytävä hänen vierellään ja tarkkailtava miten hän lähestyy asioita ja miten asiat lähestyvät häntä. Antaa tilanteiden tulla, tapahtua valmistelematta niitä, kuin olisivat arvaamattomia tapahtumia.

(Dardenne 2010, 78)

Dardennen veljesten elokuvien leikkaus ei noudata klassisen jatkuvuusleikkauksen kuvakäsikirjoitusta, jossa kuvatut ihmiset ovat ”kamerakatseen” objekteja. Ei ole ”establishment” - kuvaa, jolla elokuvan tekijä näyttäisi katsojalle, missä tarina tapahtuu. Niinpä katsoja ei voi ymmärtää tilan-



Intentionaalista leikkausta Dardennen veljesten elokuvassa *Poika* (värielokuva, 2002). Still-kuvat elokuvasta.

teista enempää kuin kuvattukaan. Kamera on kytketty päähenkilön asemaan kuvaamaan tämän intentionaalista suhdetta itseään ympäröivään tilaan¹⁰.

Erityisesti *Rosettassa* ja *Pojassa* kamera seuraa päähenkilöä jopa tuskastuttavan lähellä, liikuen päähenkilön mukana takaapäin lähikuvissa kuin vierestä seuraavan ihmisen katse, tarttuen esineisiin, joihin päähenkilö kiinnittää huomionsa. Päähenkilöä ympäröivä tila on epämääräinen ja laajenee joka puolelle kaikuina muista huoneista ja muista mahdollisesti ympärillä olevista ihmisistä. Luc Dardenne on perustellut kameratyöskentelyä sanoin:

Kuva on ennenkaikkea energiatulva, joka virtaa sen sisällä olevien ihmisten ja esineiden päällä ja välissä. Tarkoituksena ei ole asettaa niitä paikoilleen tai rajata kuvaa, vaan vangita ne saman piirin sisään, asettaa heidät saman värisvän jännitetilan sisään, jotta -- katsojan katse, katsoja kauttaaltaan, värisi saman jännitetilan sisässä --Tarkoituksena on imaista katsoja spiraalin pyörteisiin, joka liimaa ja tartuttaa hänet elokuvan ruumiisiin ja esineisiin niin ripeällä liikkeellä, ettei katsoja ehdi ottaa minkäänlaista etäisyyttä. Se on jotain fyysistä, joka siirtyy yhdeltä toiselle, jokin kokemus, koettelemus, tanssi, kuume...

(Dardenne 2010, 164)

Rosettan alussa päähenkilö saa potkut. Sitä hän ei suostu hyväksymään, vaan pakenee työnantajaa. Kamera seuraa Rosettaa takaapäin hänen kulkiessaan huoneesta toiseen paiskaten oven vasten perässään seuraavaa kameraa. Oven vastaantuleva liike peittää Rosettan liikkeen, johon kamera on kytketty, mutta paljastaa tapahtumien nopeuden. Kamera ei ole ihmisen kaltaisessa

¹⁰ Luc Dardenne on luonnehtinut intentionaalisuutta sanoin: "Kameramme liikkeet ovat meille välttämättömiä, ne päästävät meidät asioiden sisälle, katseiden ja ruumiiden, ruumiiden ja lavasteiden välisten suhteiden sisälle" (Dardenne 2010, 167).

yhteydessä kuvattuun, jolloin se pysähtyisi oveen, vaan seuraa leikkauksen kautta jatkuvasti Rosettaa kohti seuraavaa ovea, joka taas pauskautuu vasten kameraa. Jos kamera pysähtyisi, katsoja ei olisi enää "liimattuna" päähenkilön kokemusmaailmaan, vaan kykenisi tarkastelemaan tilannetta "objektiivisesti".

Elokuissa *Poika*, *Rosetta* ja *Lupaus* "kamerakatseen" liike seuraa liikkuvaa, kuvattua ihmistä luoden samanaikaisuuden katsojan ja kuvatun välille, kun kuvattu ja kuvaaja liikkuvat yhden-suuntaisesti samalla nopeudella. Katsojan samanaikaisuutta päähenkilön kanssa rikkoo kuitenkin kameramiehen ruumiillisuuden läsnäolo. Käsivaralla heiluva kamera vaihtaa katseensa kohdetta kuvatun ruumiissa ja muistuttaa sillä katsojaa olemassaolostaan. Katsojan ja päähenkilön näkökulmien välille syntyy etäisyys¹¹.

Vaikka Dardennen veljesten elokuvien liikkeellinen aistisuus syntyy kameran katseeseen kohdistuvista liikkeen aistimuksista, he eivät aseta subjektia kameran katseeseen (POV), vaan kuvattuun päähenkilöön. Aistisesti elokuvan subjektina on siis toisaalta empaattisesti tavoitettu päähenkilö, toisaalta kameran "katseen" ruumiillisuudessa läsnäoleva kameramies.

Kuvaaja on "aave-subjektin" kaltaisesti läsnä katsojan rinnalla osoittaen kameranliikkeillään katsojalle sen, mikä milloinkin on olennaista. Kameran liikkeitä motivoivat merkitykset taas avautuvat kuvatusta henkilöstä. Aave-subjekti välittää katsojalle kuvatun maailman näkyvyyden ja jännitteisen liikkeen, mutta tapahtumien ja havaintojen syy-seuraus-suhteiden muisti on katsojalla itsellään. Luonnollisesti haemme vastauksia itse esittämiimme kysymyksiin omalla katseen liikkeellämme. Aave-subjekti ei kuitenkaan seuraa katsojan näkemälleen esittämiä kysymyksiä, vaan seuraa kuvatun toimintaa. Katsojan on siis pakko eläytyä empaattisesti kuvatun päähenkilön ruumiiseen ja etsiä hänen ulkoisista reaktioistaan tapahtumien sisäisiä merkityksiä. Empaattiset havaintonsa katsoja heijastaa takaisin kuvaajan tutkivan katseen akteista avautuvaan, jatkuvasti muuttuvaan todellisuuteen. Näin katsoja jää vaille jäsentynyttä ymmärrystä, hän "tempautuu elokuvan ruumiisiin niin ripeällä tahdilla, ettei hänellä ole mahdollisuutta ottaa etäisyyttä" kuvattuun päähenkilöön. Kenties tällainen ristiriita on saanut sveitsiläisen yleisön turhautuneena kysymään tekijöiltä: "Miksi te teette näitä liikkeitä?" (Dardenne 2010, 163).

11 "Yritimme asettaa kameran silmän siten, ettei siitä näkyisi yhtä paljon kuin Rosetta itse näkee, vaikka se pysyisikin hyvin lähellä Rosettan näkökenttää -- Etäisyys sen välillä, mitä Rosetta näkee ja mitä hän melkein näkee synnyttää katsojalle salaisuuden jännitteen" (Dardenne 2010, 157).

Veljesten elokuvien kuvalliseen muotoon kätkeytyy eettinen teema, toisen (ihmisen) kohtaaminen, havahtuminen toiseuden olemassaoloon, joka on myös useimpien heidän elokuviensa aihe¹². *Lupauksessa* poika kohtaa maahanmuuttajanaisen, *Pojassa* puuseppä kohtaa lapsensa murhaajan ja *Lapsessa* isä kohtaa lapsensa. *Rosettaa* suunnittellessaan Luc Dardenne halusi kuvata ihmisen, jonka elämä olisi kauttaaltaan materialistinen (Dardenne 2010, 85). Rosettan suhdetta maailmaan määrää taloudellinen determinismi köyhän epätoivoisesta asemasta, jossa toiset ovat olemassa vain taloudellisen hyödyn merkityksessä. Kun Rosetta elokuvan lopussa kohtaa häntä piirittäneen pojan, hän joutuu luopumaan materialistisesta asenteestaan.

Metodisesti Dardennet tekevät myös kuvatut ihmiset katsojille tavoittamattomiksi Toisiksi. Katsoja joutuu elämään päähenkilön toimintareaktioiden maailmassa ikään kuin eläisi toisen ihmisen ruumiissa, mutta kameratyöskentelyllä luotu etäisyys pitää kuvatun koko ajan katsojalle osittain tavoittamattomana. Tiukasti kuvatun ruumiin yksityiskohtiin rajautuva kamera estää katsojaa havahtumasta kuvatun toiseuteen ja samaistuttaa hänet siksi kuvatun ruumiillisuuteen.

Erityisesti *Poika* saa katsojan hengästymään, kun elokuvan puuseppä ryntäilee ympäriinsä, ja kuva seuraa hänen ruumiinsa yksityiskohtia. Katsoja ikään kuin tempautuu irti ruumiistaan ja matkaa toisen ihmisen ruumiin mukana ymmärtämättä täysin tämän tietoisuutta. Sen voi kokea myös niin kuin toinen ihminen ohjaisi omaa ruumistani, enkä itse kuitenkaan kadottaisi tietoisuuttani. Ruumiista irtautumista tai riivatuksi tulemistä – sellaista on Dardennen veljesten ”aave-subjekti”.

Elefantin intersubjektiivinen representaatio

Vanha tarina kertoo sokeista miehistä, jotka halusivat tietää millainen olento elefantti on. Pian he jokainen saivat koskettaa eläintä. Kun he sitten kertoivat toisilleen kokemuksista, jokaisen mielikuva elefantista poikkesi toisesta sen mukaan, mistä kohtaa sokea oli koskettanut eläintä. Havaintojensa perusteella miehet alkoivat riidellä siitä, millaisesta olennosta oli kysymys. Tarinan lopussa elefantin hoitaja kertoi heille, että jos he halusivat tietää, millainen olento elefantti todellisuudessa on, heidän tulisi yhdistää havaintonsa.

12 Toisen kohtaaminen vaatii Lévinasin mukaan herkkyyttä ”riisuttuna tahdosta, toiminnasta, julistuksista ja asenteista” (Lévinas 2006, 63). Lévinas onkin Luc Dardennelle jonkinlainen esikuva (Dardenne 2010, 85).

Gus Van Santin (1952–) elokuvassa *Elephant* (2003) aiheena on Columbinen koulusurmat 20.4.1999. Todellisista Columbinen tapahtumista on olemassa vain subjektiivisia todistuksia vailla kattavaa kokonaiskuvaa tapahtuneesta, sillä Columbinen surmatöiden lopuksi murhaajat tappoivat itsensä. Poikien vanhemmat, eivätkä liioin heidän ystävänsäkään, osanneet omien lausuntojensa mukaan aavistaa, mitä tuleman piti. Kuinka verilöylyn päivän tapahtumat etenivät, saattoi kukin paikalla olleista ja hengissä selvinneistä nähdä vain omasta perspektiivistään.

Gus Van Santille kollektiivinen mysteeri mahdollisti tarkastelutavan, jossa kuvattu maailma ja siihen osallistuneet ihmiset näyttäytyisivät myös elokuvan käsikirjoitukselle arvoituksellisinä. Ohjaaja on todennut, että ”[k]äsikirjoitus oli vain luonnos, jonka tilanteita amatöörinäyttelijät improvisoivat omien toimintamalliensa mukaisesti” (Van Sant 2003). Hän on maininnut *Elephantin* esikuvaksi Frederic Wisemanin *High School*-elokuvan tyylin, jossa kamera seuraa oppilaita pitkinä otoksina oppilaiden perässä (Anderson 2003).

Wisemanin tyylin mukaisesti myöskään *Elephantissa* ei tulkita tapahtumien syy-seuraus-suhteita. Elokuvan tapahtumat näyttäytyvät sellaisenaan, viitaten jatkuvasti mysteeriin Columbinen todellisista tapahtumista, joiden kulkua emme voi tietää. Elokuvassa seurataan useita koulun oppilaita, yhtä kerrallaan. Katsojan on mahdotonta päätellä elokuvan alussa, seuraako hän murhaajaa vai jotakuta uhria (olettaen, että hän edes tietää elokuvan aiheen).

Elokuvan edetessä murhaajat kyllä paljastuvat, mutta heidän toimintaansa on vaikea ennustaa. Tiedämme tietysti, että he aikovat ampua koulun oppilaat, mutta milloin he aloittavat, miten he reagoivat, mitä heissä voi tapahtua? On mahdotonta tietää, kuinka kulloinkin seuratulle ihmiselle käy. Ammutaanko hänet vai selviääkö hän? Millä hetkellä hänet ammutaan? Katsojan ei tarvitse samaistua henkilöihin. Hän vain seuraa henkilöiden mukana. – Silmittömästi ammuskeleviin poikiin olisi tietysti vaikeakin samaistua¹³.

Dardennen veljesten elokuvien tavoin myös *Elephantissa* pysytellään jatkuvasti kulloinkin kuvattun henkilön nykyhetkessä. Vakaassa steadicam-liikkeessä, yhdellä polttovälillä kuvattuna, kameran ”katseen” suhde maailmaan saa kävelevän ihmisen ruumiillisesti rajoittuneen aseman. Kameran liike on sidottu aina yhteen henkilöön kerrallaan, joka on kuvan keskellä takaapäin kuvattuna. Ku-

13 Tosin Red Lake High Schoolin koulusurmaajan, Jeff Weisen on väitetty katsoneen *Elephantin* 17 päivää ennen tekoaan (Hancock 2005).



Still-kuvat elokuvasta *Elephant* (värielokuva, 2003). Elokuvan alkupuolella seurataan koulusta lähtevää oppilasta. Elokuvan loppupuolella samaa tilannetta seurataan murhaajien matkassa.

vassa näkyy samanaikaisesti päähenkilö ja jotain siitä, mitä hän kohtaa. Toisin kuin Dardennen veljesten tyyliissä, vakaa ja laaja kuvakulma välittää katsojalle tilan sellaisena, että katsoja voi itse tutkia ykistyiskohtia, antaa katseensa vaeltaa valossa ja väreissä.

Kamera kuvaa aina kulloistakin päähenkilöä takaapäin kohti päähenkilön ympärille avautuvaatilaa. Kuva saattaa poiketa kuvatun henkilön takaa muihin ihmisiin, joita päähenkilö voisi nähdä, mutta pysyttelee koko ajan päähenkilönsä lähellä tämän kokemusmaailman piirissä.

Elephantissa päähenkilöitä on useita eikä heidän yksilöllinen toimintansa ole juonen motivoimaa. He tekevät mitä nyt sattuvat tekemäänsä. Tapahtumat vyöryvät eteenpäin arvaamattomina kohti loppua. Uhrin eivät osaa arvata kuolemaansa. Kun toisista huoneista kuuluu laukauksia, ja vastaan juoksee surmaajia pakenevia lapsia, eräs oppilaista lähtee katsomaan, mistä oikein on kyse. Hän tulee ammutuksi seuraavan nurkan takana. Näin asiat näyttävät sekä katsojalle että päähenkilölle arvaamattomassa nykyhetkessä.

Jossain sattumanvaraisessa tilanteessa kulloinkin kuvattu päähenkilö kohtaa toisen henkilön ja kamera alkaa seurata tämän mukana. Tämä hetki toistuu peilikuvana myöhemmin, kun kamera seuraa nyt aiemmin kohdattua henkilöä käytävään, jossa aiemmin seurattu päähenkilö tulee häntä vastaan. Sama todellisuus esitetään vuorotellen useista eri näkökulmista, jotka tapahtuvat samanaikaisesti peilaten toisiaan. Näin tila avartuu katsojalle kuvatun subjektin rajoittunutta kokemusta laajemmaksi kokemukseksi. Siitä huolimatta katsoja on riippuvainen kulloistakin hetkeä johdat-

tavasta subjektista. Hän joutuu asettumaan yksilön näkökulmaan ja kokemusmaa-ilmaan, mutta muistaa myös laajemman havainnon tapahtumista. Näin kulloinkin kuvatun henkilön yksilöllisestä asemasta tulee katsojalle kouriintuntuvan rajoittunut, mutta silti ainoa mahdollinen näkökulma.

Edith Steinin mukaan kokemus maailmasta todellisena, subjektiivisen tietoisuuden ulkopuolisena todellisuutena syntyy empaattisena havaintona toisen tilallisesti poikkeavasta asemasta. Kunymmärrän toisen tilallisesti rajallisen kokemuksen, “ymmärrän oman havaintopisteeni tilallisena sijaintina muiden joukossa -- [empaattisesti tavoitettu] toisen näkökulma ei korvaa aiempaa, omaa havainto-pistettäni, vaan koen ne samanaikaisesti” (Stein 1989, 63–64). Näin syntyy intersubjektiivinen kokemus maailmasta.

Intersubjektiivinen kokemus kuitenkin edellyttää, että yksilö pystyy empaattisesti eläytymään toisen asemaan, joka Steinin mukaan on mahdollista vain silloin, kun voimme ”vapaasti muuttaa omaa tilallista asemaamme suhteessa havainnon kohteeseen” (Stein 1989, 58). Elokuvassa toisen vapaa tarkastelu eri suunnista tai asennoista on mahdotonta (muutenhan emme tunnista sitä elokuvaksi).

Simulaatio on sen sijaan tyypillistä tietokonepeleille, jota myös *Elephant* hieman muistuttaa. *Elephantin* tapa kuvata henkilöitä aina takaa päin muistuttaa erityisesti taistelupelejä, joihin elokuvassa myös viitataan¹⁴.

Eräessä kohtauksessa murhaajat pelaavat tietokonepelejä, jossa ammuskellaan ihmisiä ampujan näkökulmassa. Tällaisissa tietokonepeleissä toiset hahmot koettavat ampua pelaajan hahmoa, jonka on väisteltävä ja ammuttava takaisin. Subjektiivisen olemassaolon ehtona on toisten subjektien tuhoaminen. *Elephantissa* murhaajien päämäärä on tietokonepelien kaltainen: tappaa kakki toiset. *Elephantin* alussa koulu on useiden subjektien peilaama kollektiivinen todellisuus, jossa on useita yksilöitä tekemässä asioitaan. Murhaajat tuhoavat ennen pitkää kaikki muut, ja lopulta toinen heistä tappaa myös toisen murhaajan. Näin maailmasta ei jää jäljelle muuta kuin

14 Gus van Sant on tunnustanut ottaneensa elokuvaansa vaikutteita *Tomb Raider*-tietokonepelistä (Peary 2003). *Elephant* ei kuitenkaan ole mikään verkossa monien ihmisten kanssa pelattavien taistelupelien elokuvallinen jäljitelmä. Tietokonepeleistä puuttuu todellisuuden aina havaintokyvyn ylittävä läsnäolo, joka elokuvankin rajatussa kuvakulmassa on läsnä kuvan loputtomina yksityiskohtina (jäljet, jotka johtavat kuvan ulkopuoliseen todellisuuteen). Tuota yliaistista havaintoa kohtaan ei ole olemassa valmiita reaktiomalleja, kun taas tietokonepelien virtuaalitodellisuutta rajoittavat pelintekijän luomat säännöt.

yksi väistämätön näkökulma. Yhdestä näkökulmasta muodostuva todellisuus on näkymäänsä hallitsevan mielen määrittelemä. Kun koko todellisuus näyttäytyy samassa tietoisuudessa, on mahdotonta haaveilla toisesta näkökulmasta, josta käsin maailma voisi näyttäytyä toisin. Tarve liikkuu katoaa, kun ei ole olemassa toista näkökulmaa. Elokuvan viimeisessä kuvassa kamera on pysähtynyt. Kuvassa näkyy tyhjä taivas. Ihmisäänet ovat hiljenneet ja taustalla soi vain Beet-hovenin *Kuutamasonaatti*, jota ainoa henkiin jäänyt, eli murhaaja, on harjoitellut elokuvassa jo aiemmin.

Epämääräinen katse

Toisinaan tuijottaessani maisemaa vaivun ajatuksiini. En katso enää erityisesti mitään, vaan ainoastaan jotakin. Kun katseella ei ole varsinaista kohdetta, voin yhtäkkiä tiedostaa näkökentässäni jotain epämääräistä. En ole varma, mitä näen. Syntyy mielikuva jostakin. Kun sitten kohdistan katseeni tuohon johonkin, se saattaa paljastua joksikin muuksi kuin olin luullut. Usein metsässä kulkiessani, varsinkin hämärän aikaan, saatan luulla nähneeni ihmisen, joka paljastuu sitten kiveksi tai puuksi. Saatan säikähtää näkökenttänä äärilaidoissa olevia hahmoja kuin konsanaan poro, joka säpsähtää juoksuun nähdessään kiven. Käänän katseeni todetakseni, että kyseessä olikin vaate naulakossa.

Tähän saakka olen tarkastellut elokuvallista kuvaa intentionaalisena, kuvana jostakin, havaintoa suhteessa valmiiksi määriteltyn havainnon kohteeseen. Mutta niin kuin ihmisen näkökentässä havaintokenttään kuuluu epämääräisiä, tunnistamattomia alueita, myös kameran optiikalle jokin alue kuvasta on epätarkka. Erityisesti pimeässä, kun ihmisen silmän iiris suurenee ja vastaavasti näkökentän terävyysalue pienenee, epämääräinen todellisuus laajenee. Miten epämääräisen kokemus näkyy elokuvassa? Millaisia taiteellisia ratkaisuja se kutsuu luokseen?

Elokuvien aiheet, ainakin tekijälle, ovat usein epämääräisiä. Niin myös Gus Van Santin *Elephantia* seuranneessa ohjaustyössä *Last Days* (2005), jonka aiheena on muusikko Kurt Cobainin itsemurha 5.4.1994. Mitä rock-muusikon viimeisinä elinpäivinä tapahtui, oli ohjaajalle epäselvää. Siitä Van Sant saattoi tavoittaa vain tiedon murusia, toistensa kanssa ristiriitaisia todistajan lausuntoja hetkittäisistä tapahtumista (Levy 2005).

Cobainia muistuttava päähenkilö "Blake" kulkee kartanossa tai sen pihapiirissä, mutisten jotain miltei tunnistamatonta jossain unen ja valveillaolon tai tietoisuuden ja epätietoisuuden väli- maastossa. Toisinaan hän kaatuu maahan menettäen tietoisuutensa kokonaan. Päähenkilön toi- minta vaikuttaa mielivaltaiselta, ja sitä rytmittää ainoastaan perustarpeiden tyydyttäminen kuten syöminen, nukkuminen, märkien vaatteiden riisuminen tai tulella lämmitteleminen.

Elokuvan alussa Blake vaeltaa metsässä, hyppää jokeen uimaan nousten seuraavaksi kuselle kiven päälle. Jossain vaiheessa hän pukee päälleen naisten mustan alusmekon ja osoittelee sitten talossa nukkuvia ihmisiä haulikolla.

Last Days -elokuvan aika on epämääräistä: suhteessa toisiinsa kohtaukset eivät etene kronologi- isessa tai ymmärrettävässä aikajärjestyksessä. On usein mahdotonta sanoa, mikä tapahtuma seuraa mitäkin. Vain hetkittäin, kun sama kohtaus toistuu toisesta näkökulmasta, katsoja voi aavistaa tapahtumien ajallisen yhteyden. Tästä seuraa se, että elokuvaa on seurattava nykyhetkessä, joka näyttäytyy jatkuvasti tuoreena vailla selkeää yhteyttä menneisyyteen tai tulevaisuuteen.

Laajassa kuvassa tila avautuu päähenkilön ympärille, mutta ei ainoastaan päähenkilön eh- doilla. Usein kamera seuraa Blakea sivusta tai takaa, mutta toisinaan kadottaa tyystin päähenkilön ja pysähtyy satunnaiseen näkymään kuten takapihan nokkospuskiin tai musiikkivideoon televi- sioruudussa. Samanaikaisesti päähenkilö on hävinnyt jonnekin kuvarajan ulkopuolelle. Kameran epämääräinen suhde kuvattuun maailmaan näkyy myös valaisussa. Henkilöitä ei ole kohotettu taustastaan, vaan usein he miltei hukkuvat varjoihin. Rytmisesti elokuva tapahtuu pitkinä vähäe- leisinä otoksina. Eräissäkin useita minuutteja kestäneessä kuvassa Blake vajoaa hitaasti polvil- leen.

Elephantin tavoin tapahtumat voidaan näyttää toisinaan useaan kertaan eri henkilöiden kuljet- tamina, jolloin hahmojen toiminta näyttäytyy ikäänkuin samanaikaisesti. Tällä kertaa ihmisten välillä ei kuitenkaan ole yhteyttä. Yhteyden puutetta korostaa erityisesti kohtaus, jossa nainen avaa oven ja törmää sammuneeseen Blakeen. Tapahtuma näytetään kahdesti, kahden eri hen- kilön perspektiivistä. Ensimmäisellä kerralla tapahtumaa seurataan Blaken näkökulmasta hänen toimintansa jatkumona. Hän sammuu, joku törmää häneen, hetken kuluttua hän virkoo, ottaa vierestään haulikon ja menee menojaan. Kohtaus on kuvattu myös naisen toiminnan jatkumona. Nainen kapuaa rappusia alas, menee ovelle ja törmää Blakeen. Blake kaatuu maahan, nainen tarkastaa hänen pulssinsa ja nostaa hänet istuvaan asentoon. Nopeasti nainen pakenee ovesta.



Tässä kuvassa on kolme toisilleen vierasta ruumiillista sijaintia (nukkujat huoneessa, karate harjoittelijat televisiossa ja "Blake" ikkunan takana kaivamassa maata). Still-kuva elokuvasta *Last Days* (värielokuva, 2005).

Last Days -elokuvan kamera ei varsinaisesti tavoittele kenenkään näkökulmakuvaa. Kuvassa, jossa Blake kaivaa jotain pihalla, hän itse näkyy ikkunasta huoneessa, jossa kuvan etualalla kaksi ihmistä nukkuu. Heidän yöpöydällään olevasta televisiosta näkyy kahden karateottelijan harjoitus. Yhdessä kuvassa on siis viiden ihmisen ja kolmen eri tilan tasa-arvoinen läsnäolo. Loppujen lopuksi kuitenkin elokuvan päähenkilö, Blake, antaa ruumiillisuudessaan kokemuksellisen merkityksen kaikelle elokuvassa nähdylle. Vaikka kamera ei ole kytkeytynyt hänen näkökulmaansa, se lopulta aina palaa hänen hahmoonsa. Banaalit tapahtumat saavat merkityksensä hänen ympäristönään. Silti myös hän häilyy usein kuvan näkyvyyden rajoilla.

Jos *Last Days* voidaan ylipäänsä tulkita subjektiivisessa näkökulmassa tapahtuvaksi elokuvaksi, se kuvaa subjektia, jonka rajat ulkomaailmaan ovat epämääräisen häilyviä. Tällaista kokemuksellista suhdetta maailmaan Maurice Merleau-Ponty avasi etenkin viimeisessä keskeneräiseksi jääneessä tutkimuksessaan näkyvästä ja näkymättömästä (Merleau-Ponty 1996).

Merleau-Pontyn mukaan "perustava suhteemme maailmaan on olennaisesti epämääräinen ja häilyvä" (Heinämaa 1996, 67). Niin kuin oman kätensä voi samanaikaisesti paitsi nähdä, myös

tuntea sisältä päin, havaittua maailmaa ja havaitsijaa yhdistää toisiinsa ”liha”:

Ruumiini ei omassa tiheydessään erotu maailman tiheydestä. Se on sen sijaan ainoa keino, jolla voin, lähestyessäni asioita, tehdä itsestäni maailman ja asioista sen lihaa.

(Merleau-Ponty 1996, 134)

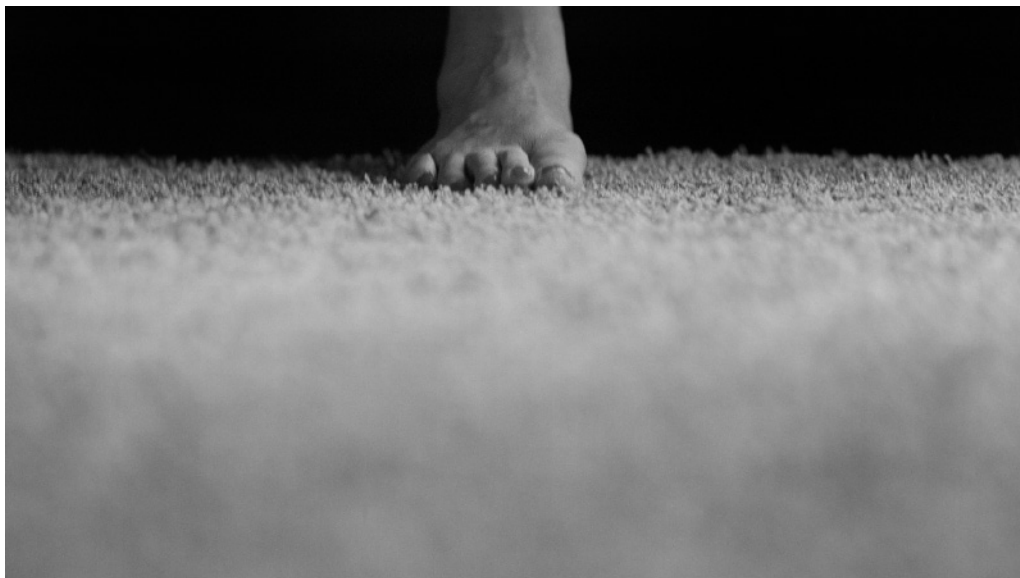
Tällaista ”lihaa” on esimerkiksi väri, joka ei itsessään ole mitään, mutta mahdollistaa asioiden näkyvyyden, toisinsanoen lihallistaa asiat¹⁵. Värin lihallisuus näkyy *Last Days* -elokuvan kohtauksessa, jossa kaksi miestä matkustaa autolla. Auton tuulilasia vasten heijastuu puiden latvoja, joiden värit sekoittuvat autossa istuvan miehen punaiseen vaatteeseen. Heijastuuko paidan punaisuus puidenoksien sävyihin, vai puiden sävyt miehen vaatteisiin? Puiden sävyjen sekoittuessa autossa istuviin miehiin, piirtyy täsmällinen katseen paikka ja hetki sekoittuvien sävyjen liikkeenä. Auton liike tekee näkyviksi sävyt, jotka taas tekevät näkyväksi kuvan.

Last Days -elokuvan epämääräisyys ei ole vain päähenkilön epämääräistä suhdetta ympäristöönsä, vaan tekijän elokuvallinen ”katse” aiheeseensa. Tässä elokuvassa Gus Van Sant ei halua esittää ehyttä, ymmärrettävää illuusiota todellisuudesta, joka on joka tapauksessa ”elokuvan todellisuutta”. Sen sijaan hän katsoo avonaisin mielin sitä todellisuutta, jonka elokuva voi hänelle maailmasta näyttää. Toisinaan keskellä metsää alkaa kuulua kirkon kelloja tai ääniä lentokentältä. Näillä äänillä ei ole mitään näkyvää yhteyttä kuvattuun maailmaan tai elokuvan aiheeseen. Samanaikaisina ja toisiinsa nähden irrallisina elementteinä ne muistuttavat tekijän läsnäolosta, mutta erillisyydessään paljastavat katsojalle myös yksittäisten elementtien irrallisuuden tekijän katseesta. Kirkon kellot tai lentokentän kuulutukset ovat tunnistettavissa myös siellä, missä niiden ei pitäisi kuulua, ja häiritsevinä ristiriitaisuuksina juuri siellä.

Jos lakkaa tavoittelemasta elokuvan juonta ja suuntaa huomionsa yksittäisten elementtien vierauteen, voi nähdä kaukaisuuteen, elokuvan tekijää tekovaiheessa ympäröineen maailman syvyyksiin. Vaikka havainnolla ei ole ennalta määrättyä kohdetta, se ei tee kokemuksesta epätodellista, vaan aistillisen.

15 Riippumatta siitä, näenkö vihreän värin samalla tavoin kuin joku toinen, katsellessamme samaa maisemaa, ”tämä niityn vihreys, niin kuin se näyttäytyy minulle, välittyy myös tuolle toiselle, eikä minun havaintoni siinä lakkaa. Näen omassa vihreässäni hänen vihreänsä, niinkuin turvatarkastaja tunnistaa matkustajien joukosta ihmisen, joka hänelle on kuvailtu” (Merleau-Ponty 1996, 142).

Kaikki talot ja niissä liikkuvan aaveen katse



Still-kuva elokuvasta *Kaikki talot – joissa asumme* (värielokuva, 2012).

Muistattehan jonkun tarinan aaveesta, joka harhailee jossakin talossa? Aaveen kerrotaan olleen talon entinen asukas, joka on jäänyt etsimään talosta jotakin, tai aave saattaa pitää asunnosta niin paljon, ettei suostu jättämään sitä, vaan koettaa kummitella sen nykyiset asukkaat pois. Muistatte varmaan myös asunnot, joissa itse aiemmin asuitte? Muistatte huoneet niin tarkasti, että voitte palata sinne mielessänne. Mielessänne teistä on tullut aave.

Fenomenologisesti ajatellen ihmisen ymmärrys taloista perustuu hänen henkilökohtaisille kokemuksilleen kaikista niistä taloista, joissa hän on vieraillut tai asunut. Kuvitteelliset talot hän luo muuntelemalla vapaasti kokemiensa talojen ominaisuuksia. Koti on asunnoista henkilökohtaisin ja siksi kokemuksellisesti tärkein. Asunnot, jotka elävät jonkun muistoissa elettyinä koteina, elävät myös toista elämää, omaa nykyisyyttään toisten ihmisten asuttamina, entiselle asukkaalle vieraina.

Tein taiteellisen lopputyöni dokumentaarisen elokuvan opinnoista kuvaamalla Sanni Prihan ohjaaman ja käsikirjoittaman elokuvan *Kaikki talot – joissa asumme* (2012). Elokuvalla Priha halusi palata kaikkiin niihin asuntoihin, joissa hän muisti asuneensa elämänsä aikana¹⁶.

¹⁶ Kaikkiin asuntoihin ei ollut enää pääsyä. Jotkut nykyiset asukkaat kielsivät kuvaamisen jyrkästi, tai omistajaa ei saatu edes selville.

Tartuin työhön, kun tämä kirjallinen tutkimus oli jo miltei valmis. Elokuvan aihe ja sen vaatima käsittelytapa haastoivat kokemuksellisuutta pohtinutta tutkimustani erityisesti juuri kuvaajan roolissa, jossa jouduin ruumiillistamaan ohjaajan ja itseni kielellisesti jäsenneltyjä ajatuksia. Kirjallinen työ haastoi tutkimaan käytännössä ruumiillisuuden suhdetta elokuvalliseen kuvaan. Kuvaajan roolissa sain konkretisoida teoreettisia ajatuksiani aina ruumiin liikkeiksi saakka.

Tarkastellessani toisten elokuvantekijöiden taiteellisia ratkaisuja, joudun olettamaan, että tekijät ilmentäisivät ratkaisullaan ruumiillista suhdettaan todellisuuteen. Miten fenomenologinen ruumiillisuus on konkreettisesti läsnä elokuvan tekemisen prosessissa, se paljastuu (itselleni) kuitenkin vain omien ratkaisujeni äärellä. Teille tästä elokuvasta voi paljastua teoreettisen ja toiminnaksi muuttuneen ajatteluni välinen yhteys.

Palatessamme elokuvaamaan ohjaajan entisiä asuntoja, Priha halusi, että kuva olisi kuin liikuvan ihmisen katse, joka etsii asunnon seinistä, kaapeista, ikkunoista, ovista ja ikkunoista avautuvista maisemista hänen muistamiaan asioita. Taloja asuttivat kuitenkin jo uudet asukkaat, jotka elivät asunnoissa omaa elämäänsä. Elokuvan katse olisi kuin aave, joka tavoitellessaan muistojaan, katsoisi nykyisyyden läpi tunnistamatta asuntojen nykyisiä asukkaita. Kaikista taloista oli tarkoitus tehdä yksi jatkuva, elettyjen kotien koti. Tämä henkilökohtaisessa kokemuksessa muodostunut kotien arkkityyppi, eläisi omaa elämäänsä asunnoissa niissä nykyisin asuvien ihmisten rinnalla.

Jos lopputulos halutaan nähdä inhimillisen katseen analogiana, se voisi muistuttaa vanhusta, jonka silmälasit ovat aikojen saatossa kuluneet niin pehmeiksi, ettei niiden läpi enää näe kunnolla. Siitä huolimatta tuo aave hiipii hitaasti, tärisevin askelin seinän vierä pitkin, kuin etsien koko ajan jotain. Välillä aave on pieni kuin lapsi, välillä taas kuin aikuinen. Ohittaessaan ihmisiä he eivät huomaa sitä, ikäänkuin se olisi näkymätön. Toisinaan aave näkyy Sanni Prihan läpinäkyvänä hahmona, joka sulautuu nähtyyn maailmaan. Toisinaan asuntojen nykyisyys ja menneisyys häilyvät päällekkäisinä kerroksina toistensa rinnalla.

Tärisevän vanhuksen kaltaisen aaveen luominen ei kuitenkaan ollut systemaattisen suunnitelman tulos. Priha toivoi, että emme valmiiksi konstruoisi elokuvallisen kuvan ehtoja, vaan elokuvaan ”katseen” suhde nähtyyn maailmaan tuli olla elävä, organisesti kehittyvä prosessi, jossa elokuvan ja ruumiillisuuden yhteys eläisi ja loisi todellisia havaintoja maailmasta. Kameran liikkeen tuli olla katsomisen akteja, joissa nähty motivoisi ”kamerakatseen” liikettä ja liike loisi

havaintoa todellisuudesta.

Vastasimme Bressonin ongelmaan: “kuinka tehdä näkyväksi se, mitä näet välineen kautta, joka ei näe sitä niinkuin itse näet” yksinkertaisesti nostamalla kamera olkapäälle “käsivaralle”. Näin kameran “katseen” ja oman katseeni välille syntyi suora ruumiillinen yhteys: tunsin kameran painon olkapäälläni ja sen asennon käsissäni. Välineeksi valitsimme vanhan super 16mm:n Aaton LTR 54 -kameran, joka oli suunniteltu erityisesti juuri olkapäältä käsivaralla kuvaamiseen ihmisruumiin ehdoilla. Vanhan kameran luuppi oli tosin suhteellisen epätarkka, joka korosti kameran kokemuksellista läsnäoloa havainnossani.

Kameran liikkeitä ei hiottu askel askeleelta, sillä halusimme säilyttää kuvassa havainnon tuoreuden siitä huolimatta, että kamera heilahtelisi jonkin epähuomiossa ottamani askeleen takia. Päädyimme ratkaisuun, että tarkentaisin myös kuvan itse ilman assistenttia. Kuva olisi epätarkka, jos en itse näkisi yksityiskohtia. Näin saatoin pitää suoran yhteyden kameran näkökentän ja siinä minua kiinnostavien elementtien suhteessa. Valaisemalla joko syvensin olemassaolevan valotilanteen varjoja, kirkastin niitä, tai voimistin yökuvissa vallitsevan valon lähdettä, niin että filmillä tilan muodot ja ulottuvuudet korostuisivat.

Ohjaajan ja kuvaajan suhde muistutti koreografin ja tanssijan suhdetta. Priha ohjasi minua liikkeitäni ja minä tavoittelin liikkeilläni Prihan tapaa katsoa tilaa. Hän ehdotti minulle katseen kohteita, jotka sijoitin liikkuvan katseen akteihin. Hän ehdotti minulle liikkeitä, joihin koetin sijoittaa luomamme “katsojan”.

Kuvaa etsiessämme kamera kulki usein kädestä käteen. Kun olimme löytäneet tälle elokuvalle ominaisen kameran liikkumis- ja asioiden katsomistavan, uskalsin itsekin ehdottaa ohjaajalle katsomisen liikkeitä ja kohteita. Lopulta raja ohjaajan ja kuvaajan roolien välillä ei ollut enää lainkaan selvä, joka olikin tarkoituksenmukaista, kun elokuvaa alkoi määritellä teokselle syntyneet ehdot. Siitä seurasi, että joskus saatoin kuvata joitakin kuvia ilman, että ohjaaja olisi ollut lainkaan paikalla. Nähtiin myös tilanteita, joissa annoin kameran ohjaajalle.

Tällainen asetelma ei syntynyt kuitenkaan itsestään, eikä työskentelysuhteemme ollut suinkaan aina ongelmaton. Pyrimme siihen, että nykyisyys hiipisi kuviin salaa ja ihmiset vilahtelisivat kuvissa sattumanvaraisesti. Priha toivoi, etten näkisi asunnoissa eläviä ihmisiä heidän liikkuessaan ympärilläni. Toisen ihmisen tunnistaminen on kuitenkin jossain niin syvällä ihmiskatseessa, että minun piti aktiivisesti keskittyä ollakseni katsomatta heitä. Saatoin pidättäytyä heidän katselemi-

sestaan ainoastaan kuvittelemalla heidät ikään kuin statisteiksi kuvitteelliseen elokuvaan.

Katseeni ei saanut myöskään kohdistua asuntojen “raakaan todellisuuteen” eli siihen, mikä asunnoissa oli läsnä nykyhetkessä. Minun piti kuvata ohjaajan eli toisen ihmisen muistikuviin liittyviä yksityiskohtia, joihin hänen katseensa luonnollisesti kiinnittyisi, mutta se ei vastannut välttämättä lainkaan oman katseeni spontaaneja huomion kohteita. Saatoin viehättää heijastuksista, lampun varjostimista tai kynttilänjalkojen kristalli-koristeista, jotka ohjaajalle olivat vastenmielisiä. Olin myös itse ollut joissakin asunnoissa, jotka muistin nyt omalla tavallani. Silloin huomasin lumoutuvani joistakin itse muistamistani elementeistä. Varsinkin noissa tilanteessa Prihan muistojen kohteet tuntuivat itselleni kaukaisilta.

Lopulta löysimme muodon, jossa ohjaajan muistoihin pohjautuneet havainnot ja omat välitörmään todellisuuteen liittyneet havaintoni alkoivat elää sulassa sovussa ikään kuin yhtenä ruumiillisena katseena. Tuo katse ei tekijän näkökulmasta enää kätkenyt takseen yksilön suhdetta kokemaansa maailmaan, vaan kahden ihmisen suhteet omiin kokemuksiinsa ja niiden väliset säikeet toisiinsa. Ruumiillisten näkökulmien yhteys konkretisoitui myös fyysisesti, kun Priha tuki ruumistani sellaisissa kuvissa, jotka ilman tukea olisivat olleet kameran kanssa mahdottomia. Tukeutuen fyysisesti ohjaajaan saatoin toteuttaa kuvan niinkuin ohjaaja oli sen nähnyt. Kuvaamistamme asunnoista ei tullut elokuvallisesti Prihan muistikuvien kaltaisia, tai sen näköisiä, kuin ne “sellaisinaan” olivat, vaan sellaisia, miten ne meille siinä hetkessä näyttäytyivät. Jätimme filmille jäljen asunnoista sellaisina, jollaisia ne eivät koskaan olleet olleet, mitä ne eivät tulevaisuudessa tulisi koskaan olemaan, mutta millaisina ne aina näkyisivät tuossa elokuvassa.

Jos elokuvan *Kaikki talot – joissa asumme* taiteellisia ratkaisuja tarkastellaan elokuvantekijän ruumiillisuuden esityksenä, elokuva paljastaa sen, että ruumiillisesti subjektiivisesta, siis henkilökohtaisesta kokemuksesta on elokuvassa tullut useiden ruumiiden välistä vuorovaikutusta. Tämä vastaa Prihan *Kaikki talot – joissa asumme* elokuvan havaintoa kodeista tiloina, joissa kaikkein yksityisimmästä on tullut jonkun toisen asuttama, hänen yksityinen tilansa. Elokuvassa tuo uusi asukas on elokuvan katsoja, joka kokee yksityisesti elokuvan omana katsojakokemuksenaan.

Kuten Dardennen veljesten aave-subjekti, myös meidän luomamme tärisävä aave ehdottaa katsojalle kokemusta, ikään kuin hän kulkisi toisen ihmisen ruumiissa. Tämä katse, joka elokuvan katsojalle näyttäytyy yhden ihmisen näkökenttää muistuttavana “katseena”, kytkee sisäänsä elo-

kuvantekijöiden näkökulmasta useista ruumiillisia asemia, sillä myös tekijän asema ja pelkästään elokuvan visuaalinen perspektiivikin hajoaa toisistaan poikkeaviin ruumiillisiin asemiin.

MAAILMASSA (kuvattu ruumis)



Kuka tahansa voi joskus elämässään tulla yllättäen tietämättään kuvatuksi. Tuo kuva, oli se sitten valokuva tai elokuvallinen kuva, ei kuulu lainkaan hänen kokemukseensa maailmasta. Kuvatulle ihmiselle elokuva ruumiillistuu kokemuksena sillä hetkellä, kun hän huomaa tulleen kuvatuksi. Silloin hän saa aavistuksen siitä, että jossain näkymättömissä maisemaa pitkin kulkee kuvan rajojen sisäpuolelle kuuluva tila ja kuvarajojen ulkopuolinen tila.

Kun tunnen, että joku näkee minut, tunnen hänen liikkuvien silmiensä tavoittavan kaikki ruumiini ulottuvuudet, kahliten minut vankilaan -- Niin kauan, kuin hän on siellä, en voi kokea yksityisyyttä.

(Merleau-Ponty 1992, 78)

Kuvatun ihmisen ruumiillinen kokemus elokuvasta on tarkkailun kohteena olemista. "Missä kuvaraja kulkee ja mistä kamera on kiinnostunut, mitä se katsoo?", sitä kuvattu ei voi tietää tarkasti. Hänen on vaikeaa, ellei mahdotonta, tavoittaa itseensä kohdistuvaa katsetta. Kuvattu voi tavoittaa kokemuksellisesti itsestään kuvattavan kuvan vain epäsuorasti, asettumalla elokuvantekijän tai katsojan asemaan.

David MacDougallin elokuvassa *The Age of Reason* (2004) nepalilaisen sisäoppilaitoksen nuori opiskelija seisoo kuvaajan kameran vieressä ja katsoo kameran näytöltä kuvaajan rajaamaa kompositiota. Hän osoittelee sormellaan kuvassa näkyviä asioita ja kertoo ohjaajalle, mitä ne ovat. Mikäli näkymällä olisi ollut australialaiselle, poikaa huomattavasti vanhemmalle elokuvan tekijälle, jokin tyystin toisenlainen merkitys, poika varmistaa osoittamalla ja kertomalla, että ohjaaja (ja katsoja) voi nähdä samat asiat kuin hän. Sisäoppilaitoksen poika asettuu elokuvantekijän fyysiseen asemaan konkreettisesti, katsomaan kuvaa kameran näytöltä. Useimmiten se ei kuitenkaan ole mahdollista, vaan kuvattu joutuu tavoittamaan elokuvantekijän ja katsojan näkökulman empaattisesti.

Steinin mukaan eläydyttäessä toisen asemaan on luovuttava omasta kokemuksellisesta asemasta todellisuuden määrittelijänä (Stein 1989, 63). Silloin emme koe toista ruumiillisesti itsemme kaltaisena, vaan havaitsemme, että toisen kokemuksellinen asema on omastamme poikkeava¹. Vaikka emme empaattisesti voi koskaan täysin tavoittaa toisen alkuperäistä kokemusta, ei empaattisesti tavoitettu kokemus myöskään palaudu vain omiin aikaisempiin kokemuksiimme (Parviainen 2006, 101). Lukuisien näin tavoitettujen ja toisiaan korjaavien havaintojen kautta toisen asema alkaa hahmottua.

1 Jos emme kykenisi tunnistamaan toiseutta, emme voisi erottaa myöskään itseämme ympäröivästä maailmasta, tai todellisuutta fantasiasta. Tällaista mielentilaa Gilles Deleuze kuvaa esseessään: "Michel Tournier ja maailma vailla toista" (Deleuze 1992).

Tällaista empaattista kykyä todistavat lukuisat esitystaiteen muodot. Esiintyjä, oli hän sitten tanssija, miimikko, näyttelijä tai klovni, asettaa itsensä ohjaajan, opettajan, koreografin tai katsojan tilalliseen asemaan. Esimerkiksi baletissa tanssijan ruumiillinen olemus muotoutuu monien vuosien aikana tanssijan koetuksista tavoittaa ohjaajan tai opettajan visio oikeanlaisesta liikkeestä tai asennoista. Balettiopettaja ei ikänsä puolesta välttämättä itse kykene liikkumaan esimerkin mukaisesti, mutta yhtä kaikki tanssijan on tavoitettava hänen visionsa.

Esiintyjä ei kuitenkaan muutu visionäärinsä (ohjaaja, opettaja, koreografi jne.) mielikuvan mukaiseksi, sillä hän ruumiillistaa empaattisesti tavoittamansa kokemuksen omassa aistisessa ruumiissaan (Stein 1989, 34), joka luo kokemuksesta omanlaisensa. Niinpä esiintyessään hänessä on samanaikaisesti läsnä jotain siitä, jonka asemaan hän on empaattisesti eläytynyt, mutta samanaikaisesti hän itse.

Myös kuvattu ihminen voi eläytyä empaattisesti katsojan ja elokuvantekijän asemaan. Elokuvassa toisen asema ei kuitenkaan ole vain inhimillinen toisen asema, vaan esiintyjää ”katsoo” myös mekaaninen apparaatti, elokuvakamera.

Elokuvainstallaatiossa *Landscape for the Body* (2010) kuvasin ihmisiä suhteessa heitä ympäröiviin maisemiin. Tutkin sitä, kuinka kuvatun ihmisen ruumiillinen läsnäolo maisemassa voi paljastaa jotain, joka muuten olisi näkymätöntä kameralle. Erääseen otokseen kuvasin tanssijaa, joka vapaasti improvisoiden tavoitti rajaamani maiseman ja osasi asettua siihen maagisesti, ikään kuin hänestä olisi tullut elimellinen osa tätä elokuvallista maisemaa. Hän tavoitti merkillisen voimakkaasti kuvatun tilan elokuvallisuuden, ikään kuin olisi katsonut itseään minun silmin. Hän ei kuitenkaan tullut katsomaan kompositiota ennen asettumistaan sillan alle, vaan minä pyysin häntä esiintymään tuossa paikassa hänen ollessaan valmiiksi siellä.

On mahdotonta tietää tarkasti, mistä tämä tilan ja hetken aistimisen taito oli tullut. Puoli vuotta ennen teoksen kuvaamista tanssija Sanni Priha oli toteuttanut vuoden kestäneen projektin *Helsinki liikkeessä* (2009), jossa hän oli videokuvannut tanssijoita erilaisissa kaupunkiympäristöissä tanssimassa tilasidonnaisesti improvisoiden. Koska metodi muistutti läheisesti omaani, tuo kuvausjakso oli saattanut kehittää Prihan poikkeuksellista tapaa hahmottaa elokuvan suhdetta tilaan ja tanssillisen liikkeen suhdetta elokuvalliseen kuvaan niin, että hän kykeni näkemään itsensä ja ympäröivän tilan elokuvallisena kuvana. Oleellista tässä hahmotuskyvyssä oli kuitenkin se, että Priha saattoi ymmärtää oman olemuksensa kuin minun silmin katsoen, toimien kuitenkin itseään ympäröivässä tilassa ja reagoiden sen aiheuttamiin ärsykkeisiin.

Myös elokuvantekijä voi koettaa auttaa kuvattua ihmistä tiedostamaan kuvan, jota hänestä ollaan tekemässä. Robert Flaherty (1884–1951) halusi tehdä elokuvan Hudsoninlahden inuiiteista (*Nanook – pakkasen poika*, 1922). Tuolloin he eivät tunteneet vielä elokuvaa, joten Flahertyn piti opettaa heille, mistä elokuvassa oikein oli kyse. Hän valokuvasi heitä ja näytti heille heidän kuviin. He pyörittivät kuvia käsissään ymmärtämättä, mitä valokuvat olivat. Niinpä Flaherty otti peilin ja asetti valokuvan peilin rinnalle heidän kasvojensa eteen. Nyt he ymmärsivät. Seuraavaksi Flaherty kuvasi yhtä heistä elokuvakameralla tämän metsästäessä mursua. Kun hän sitten projisoi heille ”mursun metsästyksen” mökkinsä seinään, he alkoivat huutaa metsästäjälle kannustushuutoja ja koettivat päästä tätä lähemmäs (Helke 2006, 29).

Kuvatulle ihmiselle hänestä itsestään kuvatussa elokuvassa on läsnä paljon sellaisiakin merkityksiä, joista elokuvantekijä tai katsoja ei voi olla tietoinen. Hänen kokemukseensa voi kuulua myös henkilökohtainen muistikuva tilanteesta, jossa häntä kuvattiin. Tuossa tilanteessa hän on havainnut myös jotain muuta, kuin sen mitä elokuvan rajaukseen on päätyntä. Hän on haistanut tuoksua, tuntenut ilman kosteuden ja kylmyyden, tuulen ihollaan ja liikkeensä ruumiissaan. Elokuvan katsoja on usein ainakin osittain sokea näille tilannetta määrittäneille merkityksille, joita kuvattun ihmisen ruumis ilmaisee vain välittöminä reaktioina (väristykset iholla, kangistuminen, kalpeus jne.).

Elokuvataide ei historiallisesti tarkasteltuna edellytä empatiaa kuvattun, elokuvantekijän ja katsojan välillä. Useimmiten elokuvantekijät koettavat välttää kameran läsnäolon vaikutusta aiheeseensa. Jos kuvattu kääntyy katsomaan kameraa kohti, nähdäkseen, miten kamera kuvaa häntä, kuvaamisesta tulee kuvaa määräävä tapahtuma. Kenties myös siksi ihmisiä halutaan kuvata usein niin, etteivät he tiedostaisi tulleen kuvatuiksi.

Pyrkimykseen kuvata ihmisiä ”autenttisesti” sisältyy oletus, että ihmiset olisivat kaikkein avoimimpia ollessaan epätietoisia kuvaustilanteesta. Jotta ihminen pääsisi kameran edessä ”avautumaan”, on kameran läsnäoloon totuttava tai turruttava. Elokuvassa *Naurava mies* (1966) kuvattiin vanhaa Weimarin upseeria ja nykyistä palkkasotilasta. Häntä juotettiin humalaan, jolloin hän alkoi kertoa kauheita tarinoita sotaretkistään itä-saksalaisille toimittajille.

Elokuvan *Ilmestyskirja Nyt* (1979) näyttelijän suoritukseltaan vaikuttavaa alkukohtausta ennen näyttelijä Martin Sheen oli myös juonut valtavasti (Patterson 2001). Nyt hän saattoi toimia es-toittia melko alastomasti (myös sanan kirjaimellisessa merkityksessä). Kohtaus kuvattiin pitkänä ottona, jonka aikana hän sai rauhassa tutkiskella päähenkilönsä hahmoa. Elokuvaan leikatussa



Martin Sheen “paljaimmillaan”. *Ilmestyskirja Nyt* (värielokuva, 1979), still-kuva elokuvasta.

kohtauksessa hän tanssii ensin improvisoiden varjonyrkkeilyä, lyö kätensä rikki, heittää sitten kuperkeikan ja sotkee itkien verta ympärilleen. Martin Sheen on kertonut, että kun hän löi peilin rikki, Coppola säikähti ja aikoi keskeyttää kuvaamisen, mutta Sheen itse halusi ja sai jatkaa loppuun saakka.

Martin Sheenin autenttisuus *Ilmestyskirja Nyt* -elokuvan alussa tuskin johtui kuitenkaan siitä, etteikö hän olisi ollut tietoinen kameran läsnäolosta. Päinvastoin, “näyttämöhän” oli kokonaan hänen!

On myös tilanteita, jolloin elokuvantekijä ei halua itse ottaa huomioon kuvattujen ihmisten kokemusta. Charlie Chaplin toteutti 200 kertaa suudelmakohtauksen, jonka tuli ”ilmentää intohimoa, mutta samalla osoittaa, että rakkautta ei ole” (Von Bagh 1998, 114). Johtuiko se liian tarkasta eläytymisestä näyttelijän asemaan, josta hän huomasi ilmenneen väärää tunteita, vai silkasta välinpitämättömyydestä kanssänäyttelijöitään kohtaan omien visioidensa toteuttamiseksi? Yhtä kaikki tällainen ohjausmetodi ei ole sittemmin saavuttanut suurta suosiota.

Jos empaattinen eläytyminen puuttuisi täysin elokuvantekijän, katsojan ja kuvatun väliltä, elokuvataide todennäköisesti kuolisi. Vankilanjohtaja katselisi aterioidessaan valvontakamerasta, vatsanpuruja saamatta, kuinka vanki hirttää itsensä.

SAMANAIKAINEN

Tutkiessani elokuvan kokemuksellisuutta katsojan, kuvatun ja tekijän asemista, olen tullut sivutaneeksi erään elokuvan kokemuksellisuutta luonnehtivan piirteen, ajallisuuden. Jotta elokuvan ajallisuus olisi koettavissa, sen tulisi koskettaa jotain tapaa, jolla koemme ajan.

Elokuvakameran aika on kellon ajan kaltaista: 16 ruutua sekunnissa, 25 ruutua sekunnissa, 50 ruutua sekunnissa jne¹. Mekaaninen aika ei kuitenkaan ole itsessään koettavissa. Voimme nähdä kellon ajan vain viisarin liikkeenä tai kuulla sen tikityksenä. Kellon aika on varsin uusi keksintö, joka on alunperin muistuttanut itsestään auditiivisena kokemuksena kirkon kellojen kumahdellessa tiettyyn aikaan päivästä. Harvoissa töissä olemme edelleenkaan tietoisia kellon osoittamasta ajasta. Vasta kun on kotiin lähdön aika, havahdumme, toisinaan emme sittenkään. Silloin kulunut aika on kokemuksellisesti ollut yhtä pitkä kuin työtehtävä.

Talven pimeinä päivinä tarkkailemme sitä, kuinka aurinko nousee taivaan rantaan ja kuinka pitkä päivä on (aika valon kokemuksena), tai kuinka kylmä kesä on (aika tuntoaistimuksena). Kokemuksena aika näyttäytyy monin eri tavoin. Niinpä meillä on lopulta hyvin erilaisia tulkin-toja siitä, mitä elokuvallinen aika on.

Elokuvallinen aika muodonmuutoksena

Maurice Merleau-Ponty on todennut, että "elokuvan pysähtyneet kuvat eivät paljasta mitään sen liikkeen aiheuttaman ilmiön todellisuudesta, joka yhdistyy silmissämme" (Merleau-Ponty 1992, 157). Hän toteaa, etteivät nuo kuvat paljasta katsojalle sitäkään, onko maailmassa liikettä ilman liikuttajaa, joka voisi hyvin olla havaitsijan aiheuttama.

Jos elokuva nähdään "jäätyneiden" kuvien sarjana, kuten Merleau-Ponty ehdottaa, elokuvallisen ajan luonnetta voisi etsiä valokuvasta, tuosta jäätyneiden kuvien taiteesta. Voisiko valokuva paljastaa jotain elokuvallisen kuvan luonteesta?

Henri Cartier-Bresson valokuvasi aiheitaan sekunnin 1/125-osan valotusajalla, jolloin normaali ihmisten liikkeet "jäätyvät" selvärajaisiksi, tunnistettaviksi hahmoiksi². Cartier-Bresson perusteli valokuvallista estetiikkaansa seuraavasti:

¹ Vanhoissa kameroissa aika oli "epätasaisempaa", kunnes kameraan liitettiin kristallisykroni, jotta nopeus saataisiin tasaiseksi. Tasaisuutta vaati tasaisen liikkeen vaikutelma ja mekaaninen yhteys ääninauhuriin. Äänen tuli olla samanaikainen kuvan kanssa, eikä esimerkiksi hitaampi tai nopeampi.

² Tällaisia näkymiä ei ihminen paljaalla silmällä kykenisi edes näkemään, sillä ajan sysäys olisi hävittänyt ne ennen kuin niitä olisi ennähtänyt huomata.

[K]aikista ilmaisukeinoista ainoastaan valokuva tavoittaa täsmällisesti ohimenevän hetken. -- Me työskentelemme liikkeen kanssa, niinkuin liike olisi elämän ilmenemismuoto. Mutta liikkeellä on tasapainoin hetki, juuri se valokuvan tulisi tavoittaa ja pysäyttää tuo vaaka.

(Cartier-Bresson 2007, 44)

Toisin kuin elokuva, valokuva jättää hetken avoimeksi, eikä paljasta, mitä on tapahtunut ennen yksittäisen valokuvan kuvaushetkeä tai mitä sen jälkeen tulee tapahtumaan. Voimme vain päättellä, mistä valokuvaan piirtynyt muoto on syntynyt: millainen valo ja millainen liike on tuon jäljen piirtänyt. Se, ettei valokuva paljasta kuvaamaansa maailmaa, häiritsi Merleau-Pontya ja niinpä hän kirjoitti:

Valokuva valehtelee. Todellisuudessa aika ei seisaudu. -- Valokuva tuhoaa ajan ohimene-vyyden, tunkeutumisen toisen alueelle, "metamorfoosiin", jonka maalaus päinvastoin tekee näkyväksi.

(Merleau-Ponty 2006, 64)

Vaikka Cartier-Bressonin päämääränä oli "pysäyttää" ajan vaaka, hänen näkemyksensä ajasta oli kuitenkin samankaltainen kuin Merleau-Pontylla, ajan ymmärtäminen muodonmuutoksena. Jäikö Merleau-Pontylta huomaamatta että samanaikaisesti, kun taidemaalari eläytyy aiheeseensa, "tunkeutuu toisen alueelle" ja tavoittaa kenties piirtämänsä mallin "kaltaisuuden", valokuvaaja etsii oikeaa kuvakulmaa ja odottaa mitä tapahtuu. Hän joutuu olemaan valppaana tapahtumien muutoksille: jos odotettu kompositio ei koskaan tapahdukaan? Niin myös valokuvaaja tunkeutuu "toisen alueelle".

Elokuva paljastaa "pysähtyneitten kuvien sarjoina" ajan sysäyksen, jonka yksittäinen valokuva jättää näkymättömäksi. Näemme muuttumattoman suhteessa muutokseen, liikkeen suhteessa pysyvyyteen.

Pitkän ajan kuluessa samasta ihmisestä kuvatut valokuvat tekevät ajan vaikutuksen näkyväksi. Rakennukset pysyvät pidempään muuttumattomina, mutta vaikka ne eivät muuttuisikaan, muuttuu maailma niiden ympärillä. Jean-Gabriel Périot kokosi 200 000 valokuvaa Hiroshimasta, joista syntyi elokuva *Nijuu Man no Borei* ("200 000 haamua", 2007). Kuvissa näkyi alunperin vuonna 1915 rakennetun rakennuksen kupoli, joka selvisi Hiroshiman pommituksesta. Kuvat olivat yhdeksänkymmenen vuoden ajalta, eri ihmisten kuvaamia. Ohjaaja pisti kuvat päällekkäin toinen toisensa perään elokuvalliseksi kuvaksi, jonka seurauksena rakennus näkyy elokuvassa samanko-

koisena samassa kohtaa kuvaa, mutta kaupunki kupolin ympärillä elää. Elokuvallista aikaa teoksisiaan *Cinéma I: L'image-mouvement* (1983) ja *Cinéma II: L'image-temps* (1985) pohtinut Gilles Deleuze on verrannut elokuvaa valokuvaan seuraavasti:

Siinä missä elokuvallinen kuva lähestyy valokuvallista kuvaa kaikkein eniten, kuvassa liikkumattomasta asetelmasta, se kaikkein voimakkaimmin myös etäännyttää valokuvasta.

(Deleuze 2007, 64)

Hän käyttää esimerkkinään Jasuhiro Ozun elokuvaa *Myöhäinen kevät* (1949), jossa paikaltaan kuvattu elokuvaotos liikkumattomasta vaasista on leikattu kahden kuvan väliin. Ensimmäisessä tyttö vienosti hymyilee ja jälkimmäisessä tyttö alkaa itkeä. Liikkumaton kuva vaasista on saanut ajallisen keston, yli kymmenen sekuntia. Deleuzen mukaan ”vaasi-kuvan kesto on tarkka esitys siitä, mikä kestää muuttuvien tilojen välillä”. Tällainen aika on ”muuttumaton muoto täynnä muutosta” (Deleuze 2007, 64).

Jos elokuvan ajallisuutta ajatellaan kestona, elokuva voi muistuttaa ajallisuudessaan pikemminkin tanssia kuin valokuvaa. Giorgio Agamben on kirjoittanut tanssista: “[t]anssi on eleenä ruumiillisten liikkeitten välittyvyyden ja kestoisuuden näytös” (Giorgio Agamben 2000, 57). Tanssia on siis se, mikä kestää tanssijan tekemien muuttuvien asentojen ja liikkeiden välillä.

Elokuvan erottaa ruumiillisesta tanssista kuitenkin elokuvan kuvaluonne. Elokuvaa voi olla vain kuva ruumiista, mutta itsessään se ei koskaan täysin ruumiillistu. Tanssin kuvallisuus palautuu taas aina esiintyjän ruumiiseen, josta tuo kuvallisuus on tullut. Osa tanssin kokemuksellisuutta lienee juuri siinä, että kaikkien tanssin kuvallisten elementtien takana on ihminen, katsojan kaltainen ruumiillinen olento, jonka ruumiilliseen asemaan katsoja voi empaattisesti eläytyä.

Elokuvallinen aika ruumiin metaforana

Jos elokuva rinnastetaan ihmisen ruumiillisuuteen, elokuvallinen aika voidaan nähdä ruumiillisesti koetun ajan kaltaisena. Vaikka elokuva ei koskaan voi täysin ruumiillistua, elokuva voi muistuttaa ihmisruumista itseasiassa yllättävänkin paljon. Elokuvasa, kuten todellisuudessaakin, maailma nähdään nykyhetkessä. Merleau-Ponty kutsuu ihmisen ruumiillisuutta ”näkeväksi appa-

raatiksi” (Merleau-Ponty 1992, 37) ja myös elokuvaa voitaisiin hyvin kutsua tällä samalla nimellä.

Esseessään *Observations on the Long Take* (Pasolini 2007) elokuvaohjaaja Pier Paolo Pasolini tutkii elokuvaa ruumiillisesti rajoittuneen subjektiivisen näkökulman kaltaisena. Hän tutkii John F. Kennedyn murhan todistaneen Zapruderin pitkä otosta, subjektiivista näkökulmaa, jossa kameran paikkaa suhteessa tapahtumaan ei ole voitu valita. Kuvaaja on kuvannut, mitä paikaltaan näki.

Pasolinin mukaan ihmisen subjektiivisesti rajoittunut näkökulma on myös elokuvan audiovisuaalisen tekniikan ominaisuus, sillä vaikka tapahtuma olisi kuvattu monella kameralla, olisi se edelleen vain sarja subjektiivisia näkökulmia³. Tästä Pasolini johtaa runollisesti mahdollisuuden, että yhden kameran kuvaama pitkä otos voisi pisimmillään kestää yhden elämän mittaisen ajan. Elokuva syntyisi silloin jatkuvasta subjektiivisesta otoksesta, jossa maailma ilmenisi kuin kuvaajansa aistisessa elämässä.

Tällainen kuva olisi Pasolinin mukaan kuitenkin itsessään käsittämätön ja tulisi ymmärrettäväksi vasta leikattuna johonkin asiayhteyteen. Hän esittää asian vertauksella moitteettomasti elämänsä eläneestä vanhuksesta, joka vanhoilla päivillään yllättäen tekee rikoksen. Kun tuo lainkuuliainen vanhus yllättäen tekee rikoksen, hänestä paljastuu jotain, mitä hänet tunteneet kanssaihmiset eivät olisi koskaan voineet vanhuksesta uskoa. Hänen sisällään kytenneet rikolliset taipumuksensa voivat paljastua vasta hänen viime hetkillään. Niinpä vasta silloin, kun hän on kuollut, hänestä voidaan sanoa, millainen hän elämässään todella oli.

[O]n aivan absoluuttisen tärkeää kuolla, koska eläessämme meiltä puuttuu merkitys ja meidän elämämme kieli (jolla ilmaisemme itseämme ja johon kohdistamme kaikkein tärkeimmän) on kääntämätöntä: mahdollisuuksien kaaos -- Kiitos kuoleman elämästämme tulee ilmaiseva.

(Pasolini 2007, 86–87)

Vertauksellaan subjektiivisesta pitkästä otoksesta Pasolini esittää elokuvan kuolevaisena, kuten ihmisen. Leikkaus tappaa elokuvallisen subjektin katseen, joka muuten jatkaisi elämäänsä elämän mittaisena otoksena.

3 Myös fiktiivisessä elokuvassa mikä tahansa abstrakti, idealisoitu näkökulma konkretisoituu todellisuudeksi, kun kamera ja ääninauhuri on asetettu johonkin paikkaan. Ainoana poikkeuksena ovat tietokonevalmisteiset erikoiseffektit, joiden suhteen todellisuus on ollut se, että kuvattu ihminen on esiintynyt vihreän (green screen) tai sinisen kankaan edessä, studiassa.

Elokuvallinen aika samanaikaisuuden kehänä



Still-kuva elokuvasta *Peili* (värielokuva, 1975)

Katsoessani ulos ikkunasta tiedän, että huomenna tai jonain hetkenä tämä näkymä kaikkine miellelyhtymineen, joita se kantaa, painuu päivämääräksi kalenterissa. -- Sen sijaan, että sanoisin olevani ajassa ja tilassa, tai etten ole missään, miksen sanoisi, että olen kaikkialla, ikuisesti, ollessani tässä ja nyt.

(Merleau-Ponty 1992, 113)

Joitakin elokuvia katsoessaan voi kokea pääsevänsä maailman ääriin, ollessaan tässä ja nyt. Eri ajasta kummunnut etäisyys, matkana ja vieraana kulttuurina, on ylitetty. Tällaisen kokemuksen sain katsoessani Andrei Tarkovskin *Peiliä* (1975) kesäkuun lopussa vuonna 2009 Kiotossa, Japanissa.

Yhtäkkiä olin pellon laidassa, metsämaisemassa. Aidan päällä istuu nainen pellolle katsellen, ja minä katselen peltoa hänen olkansa takaa. Tunnen vierelläni Tarkovskin esittelemässä minulle lapsuuden kotiaan. Katsomme maisemaa samanaikaisesti, ja kuitenkin tiedän hänen kuolleen jo

kauan sitten. Kameran liikkein hän esittelee minulle maisemaansa. En ymmärrä venäjää, saati japaninkielistä tekstitystä, mutta koen kuitenkin Tarkovskin ruumiillisen läsnäolon, katseen. Pohdin, vieläkö siellä on tuollaista. Asutaanko siellä vielä noin?

Kuinka saatoinkin katsella Tarkovsin rinnalla hänen lapsuutensa maisemaa, kun Tarkovski itse oli kuollut 23 vuotta aiemmin, enkä minä ole suinkaan Venäjällä vaan Japanissa?

Elokuvallinen aika sitoo katsojan, kuvatun ja tekijän yhdessä jaettavaan hetkeen, samanaikaisuuteen. Tarkoitan samanaikaisuudella Aristoteleen määritelmää:

[K]un se, joka on kykenevä kuulemaan, aktuaalisesti kuulee, ja se, joka on kykenevä tuottamaan ääneen, aktuaalisesti tuottaa sen, silloin aktuaalinen kuuleminen on samanaikainen kuin aktuaalinen ääni.

(Aristoteles 2006, 53)

Ääni voi olla jollekulle harhaanjohtava esimerkki, sillä ääniaallon nopeus on toinen kuin valon nopeus. Kuuleminen ei siis matemaattisesti ole samanaikaista äänen lähteen visuaalisen havainnon kanssa. Elokuvallisesti tämä on otettu huomioon siten, että äänisuunnittelija luo äänen nopeutta huomioivan viiveen, jonka avulla katsoja kuulee äänen, ikään kuin olisi siellä, missä kamera on kuvaushetkellä ollut.

Samanaikaisuus syntyy, kun elokuvantekijä seuraa kameran liikkeellä kuvatun ihmisen liikettä, jolloin hänen liikkeensä samanaikainen kuvatun kanssa. Katsoja näkee tämän kameran liikkeen ja kokee liikkeen samanaikaisesti.

Mikäli elokuvan katsoja ei näkisi elokuvan tapahtumia kuin samanaikaisesti, ei kinesteettinen liikkeen kokeminen elokuvassa olisi mahdollista, sillä siinä, missä liikkeen havainto on riippuvainen havainnon kohteen suhteesta taustaansa, on se samoin riippuvainen havaitsijan suhteesta kohteeseensa. Maurice Merleau-Pontyn mukaan katsoja on havainnossa valinnut asumukseensa sen kohteen, jota hän pitää liikkumattomana:

Toisinaan näen kirkon tornin vasten taivasta ja liikkuvat pilvet sitä vasten, toisinaan pilvet näyttävät pysyvän paikallaan kellotapuln syöksyessä läpi avaruuden. -- Katseen kohde pysyy aina liikkumattomana, enkä voi vaikuttaa siihen muuten kuin kääntämällä katseeni pois.

(Merleau-Ponty 1964, 52)

Jos katsoja on samaistunut kuvattuun olentoon, kuvaajan ja kuvan kohteen synkronisen liikkeen katkeaminen ja liikesuuntien tai nopeuksien eroaminen paljastaa kuvatun kohteen toiseuden suhteessa kameran "katseeseen". Elokuva katsellessaan katsoja elää siis samanaikaisuutta joko kuvatun tai kuvaajan kanssa.

Workingman's Death -elokuvan kenties vaikuttavimmassa kohtauksessa ukrainalaiset kaivosmiehet ryömivät itse tekemissään, kapeissa hiilikaivoskuiluissa, joihin he hädin tuskin mahtuivat. Kameramies oli heidän mukanaan ahtaissa kuiluissa. –Elokuva välitti minulle kokemuksen kaivokseen menemisestä(vaikkakin puutteellisesti), ikään kuin samanaikaisena kaivosmiesten kanssa.

Tuntoaistin suhteen kokemus tapahtui eri paikassa, sillä minun ei tarvinnut pelätä mahdollisesti sortuvia kaivoksen seinämiä. Silti välittynyt kokemus oli arvokas: todellisuudessa tuskin olisin uskaltanut ryömiä sellaiseen paikkaan.

Elokuvassa samanaikaisuus sitoo myös elokuvantekijän samanaikaisuuteen kuvatun ja katsojan kanssa. Kuvatessaan elokuvaa elokuvantekijä on kuvatun kanssa samassa tilassa ja tilanteessa samanaikaisesti, mutta tiedostaa myös katsojan potentiaalisen aseman kuvan katsojana. Niinpä hän todennäköisesti välttää tekemästä katsojaa häiritseviä, tarkoituksettomia kameran liikkeitä.

Myös kuvatun aikakokemus on sidoksissa katsojaan, jos hän nimittäin tiedostaa esiintyvänsä paraikaa elokuvassa. Jos kamera esimerkiksi seuraa kuvattua, ei kuvattu voi siirtyä paikasta toiseen omaa tahtiaan. Hän joutuu huomioimaan, että kamera pysyy perässä. Se ei ole kuvatulle tärkeää siksi, etteikö kuvaaja näkisi hänet vähän kauempaakin, vaan hän huomioi sillä nimenomaan katsojan.

Elokuvan ajallisuutta on siksi vaikeaa tarkastella yhdestä asemasta: tekijän, katsojan, saati kuvatun kokemuksesta käsin. Aika on jotain, jossa subjekti kohtaa häntä ympäröivän maailman. Siksi subjektiivisella asemalla ei ole siihen omistusoikeutta.

Loppusanat

Olen tarkastellut elokuvaa kolmesta ruumiillisesta asemasta: katsojan, kuvatun, ja tekijän näkökulmasta. Näin olen sitonut elokuvan kokemuksellisesti yksilön ruumiilliseen asemaan. Kuvatun ihmisen osalta tutkimus on jäänyt varsin pintapuoliseksi ja johtaisi paljon laajempaan tutkimukseen. Tässä yhteydessä se kuitenkin riittää keskeisten johtopäätösten tekemiseen, eli siihen mitä elokuvan ruumiillisuus laajemmin ajateltuna on.

Elokuvan ruumiillisuudelle on tunnusomaista, että siinä useat toisistaan poikkeavat ruumiilliset asemat ovat toisiinsa kytkeytyneinä. Kuvattua, katsojaa ja tekijää sitoo toisiinsa empaattinen kyky kokea toinen toisensa. Elokuva mahdollistaa nämä empaattiset siteet samanaikaisuudessa, jossa nämä ruumiilliset asemat kokevat jaetun nykyhetken. Siksi ruumiillinen suhde elokuvaan ei ole koskaan täysin henkilökohtaisen, sisäisen kokemuksen kaltainen, kuten esimerkiksi yksin käveleminen voisi olla.

Elokuva kätkee sisälleen myös elokuvan eri tekijöiden kokemukselliset asemat toisiinsa kytkeytyneinä (kuvaajan, ohjaajan, äänisuunnittelijan jne.). Niinpä elokuvan suhteessa ruumiillisuuteen ei ole oleellisesti läsnä ihmisruumiiden väliset rajat, joissa kahta ihmistä erottaisi toisistaan sisäisen kokemuksen ja ulkoisen ilmenemisen raja. Päinvastoin. Elokuvassa ruumiillisesti subjektiivinen asema on sisuksiaan myöten toinen toisilleen muuten erillisten ruumiiden kytköksiä toisiinsa.

Koska elokuva kuitenkin kokemuksena ruumiillistuu subjektiivisesti, nämä toisistaan poikkeavat asemat rajoineen kutsuvat yhä uusia taiteellisia ratkaisuja, joilla rajoja koetetaan ylittää. Tällaiset ratkaisut eivät ole luonteeltaan puhtaasti kerronnallisia, mutta myöskään fenomenologinen, subjektiin kiinnittyvä käsitys ruumiista ei kykene niitä täysin tavoittamaan.

Siksi ruumiillista kokemuksellisuutta ei pitäisi nähdä vain subjektin kokemuksellisen aseman kautta. Voidaan myös ajatella, että ruumiillistuessaan kokemus konkretisoituu ja menettää yksityisyytensä, irtoaa yksilöstä ja tulee fyysiseksi eli osaksi maailmaa. Filosof Jean Luc Nancy toteaa teoksessaan *Corpus* (Nancy 1992, 67) että ”ruumis ei ole idea, vaan ideoiden arealisuutta”. Ruumis on toisinsanoen paikallistumista, ideoiden ”esiintulemisen tekhnä”, sitä miten asiat ilmenevät¹. Ruumis ilmentää ideoita ”läsnäolossa, joka ei ole tapahtunut eikä tule tapahtumaan muual-

1 Tekhne on kreikan kieltä ja tarkoittaa taitoa. Platon määrittelee taidon Valtiossa seuraavasti: ”Mihinkään taitoon ei sisälly puutteita tai virheitä ja [...] taidon ei myöskään pidä tähdätä mihinkään muun asian etuun kuin mihin se itse taitona kohdistuu...” (Platon 1999, 29). Nancyn ruumis eli ”esiintulemisen tekhnä” on siis ideoiden esiintulemistä tai paikallistumista niiden omilla ja tilanteen ehdoilla.

la ja joka ei ole esillä eikä esitettävissä muualla kuin tulemisessa” (ibid.). Ruumis on toisin sanoen sitä, missä asiat näyttäytyvät nykyhetkessä (puheen sorinana, liikahduksina, hikoiluna ja miksei myös kuvattuna).

Elokuvalla on tällaisen ruumiin kaltaisuus, sillä se näyttää asiat ajallisina tapahtumina nykyhetkessä, sellaisina kuin ne ovat, eivätkä ne muuten voisi (elokuvassa) ollakaan.

Löytyykö Nancyn ajattelusta uusia tapoja löytää elokuvan ruumiillisuus, jää toisen tutkimuksen aiheeksi. Nancy osoittaa kuitenkin sen, ettei ruumiillisuutta ole filosofiassa vielä täysin tavoitettu. Myös läpi elokuvan historian eri elokuvantekijät ovat koettaneet vastata Bressonin kysymykseen: “[k]uinka tehdä näkyväksi se, mitä näet välineen kautta, joka ei näe niinkuin itse näet”. Analyytisesti tästä historiasta ei ole johdettavissa mitään lopullisia keinoja, joilla elokuvan kokemusellisuus ruumiillistuisi par excellence. Maailman voi nähdä joko kaksiulotteisesti tai kolmiulotteisesti, ei kuitenkaan yhtäaikaan molemmilla tavoin. Bressonin kysymystä ei kuitenkaan ole syytä hylätä, sillä kuten Merleau-Ponty on todennut: ”[k]aikki tekniikka on ruumiin tekniikkaa. Se antaa hahmon ruumiin metafysiselle rakenteelle ja laajentaa sitä” (Merleau-Ponty 2006, 29).

LÄHDELUETTELO

Kirjallisuus:

- Agamben, Giorgio 2000. *Theory out of Bounds*: "Notes on Gesture". Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Aristoteles 1998. *Runousoppi*. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.
- Aristoteles 2006. *Sielusta*. Suom. Kati Näätsaari. Helsinki: Gaudeamus.
- Barker, Jennifer 2009. *The Tactile Eye*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Bresson, Robert 1997. *Notes on the Cinematographer*. Eng. käännös Jonathan Griffin. København: Green Integer.
- Cartier-Bresson, Henri 2007. *The Cinematic*: "Images à la sauvette". Eng. käänn. Simon ja Schuster. London: Whitechapel & Cambridge, Massachusetts: The MIT press.
- Dardenne, Luc 2010. *Kuviemme takaa*. Suom. Kristiina Haataja. Helsinki: Like.
- Deleuze, Gilles 1992. *Autiomaan kirjoituksia vuosilta 1967–1986*: "Michel Tournier ja maailma vailla toista". Toimittaneet Jussi Kotkavirta, Keijo Rahkonen ja Jussi Vähämäki. Helsinki: Gaudeamus.
- Deleuze, Gilles 2001. *Cinema 1: The Movement-Image*. Eng. käänn. Hugh Tomlinson. London: The Athlone Press.
- Deleuze, Gilles 2007. *The Cinematic*: "Beyond the Movement-Image". Eng. käänn. H. Thomlinson ja Barbara Habberjam. London: Whitechapel & Cambridge, Massachusetts: The MIT press.
- Dostojevski, Fedor 1993. *Muistelmia kuolleesta talosta*. Suom. Lea Pyykkö. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Eco, Umberto 1989. *The Open Work*. Eng. käänn. Anna Cancogni. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.
- Gorki, Maksim 1994. *The Film Factory*: "Maxim Gorky: The Lumière Cinematograph". Toim. Ian Christie ja Richard Taylor. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Helke, Susanna 2006. *Nanookin jälki*. Tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan rajalla. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Heinämaa, Sara 1996. *Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikäytökselle*. Helsinki: Gaudeamus.
- Husserl, Edmund 1999. *Cartesian Meditations*. Eng. käännös Dorion Cairns. Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publisher.
- Lévinas, Emmanuel 2006. *Humanism of the Other*: "Without Identity". Eng. käännös Nidra Poller. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Lévinas, Emmanuel 1996. *Etiikka ja äärettömyys*. Keskusteluja Philippe Nemon kanssa. Suom. Antti Pönni. Toisen jälki. Suom. Outi Pasanen. Helsinki: Gaudeamus.

- Merleau-Ponty, Maurice 1964. *Sens and Non-Sense*: "The Film and the New Psychology". Eng. käänn.H. D Dreyfus & P.A Dreyfus. USA: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, Maurice 2006. *Silmä ja mieli*. Suom. Kimmo Pasanen. Helsinki: Taide.
- Merleau-Ponty, Maurice 1992. *Visible and the Invisible*. Eng. käännös Alphonso Lingis. Evanston: Northwestern University Press.
- Nancy, Jean-Luc 1996. *Corpus*. Suom. Susanna Lindberg. Helsinki: Gaudeamus.
- Parviainen, Jaana 2006. *Meduusan liike: mobiiliajan tiedonmuodostuksen filosofiaa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Pasolini, Pier Paolo 1988. *Heretical Empiricism*: "The Cinema of poetry". Eng. käännös Ben Lawton ja Louis K. Barnett. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Pasolini, Pier Paolo 2007. *The Cinematic*: "Observations on the Long Take". Eng. käänn. Norman Macafee & Craig Owens. The MIT press.
- Platon 1999. *Valtio*. Suom. Marja Itkonen-Kaila. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö OTAVA.
- Pönni, Antti 1996: *Etiikka ja äärettömyys*: Keskusteluja Philippe Nemon kanssa: "Esipuhe". Helsinki: Gaudeamus.
- Sacks, Oliver 1998. *The Man Who Mistook His Wife for a Hat*. New York: Touchstone.
- Stein, Edith 1989. *On the Problem of Empathy*. Eng. käännös Waltraut Stein. Washington, DC: ICS Publications.
- Von Bagh, Peter 1998. *Elokuvan Historia*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö OTAVA.

Lehti- ja verkko artikkelit:

- Anderson, Jason 2003. "Elephant". The Eye Weekly: 6.11.2003. Lähde: <http://archives.eyeweekly.com/archived/article/36192> (12.3.2012).
- Van Sant, Gus 2003. "INTERVIEW: Director Gus Van Sant of 'Elephant'", haastattelija Sean Chavel. Lähde: <http://www.cinecon.com/news.php?id=0310242> (2.11.2010).
- Wiseman, Frederic 2010. "La Danse and the Rythms of Institutions – An interview with Frederic Wiseman", haastattelu Maria Garcia. Cineaste XXXV.
- Hancock, David 2005. "Red Lake Shooting Conspiracy? Officials Considering Charging Tribal Leader's Son As Adult". CBSNews 30.3.2005. Lähde: <http://www.cbsnews.com/stories/2005/03/30/national/main683990.shtml> (12.11.2010).
- Kinnarinen, Tuula 2005. "Peilisolut auttavat ymmärtämään muita", Tiede-Lehti, 8/2005.
- Levy, Emmanuelle 2005: "Last Days by Gus Van Sant" Lähde: <http://www.emmanuellevy.com/interviews/details.cfm?id=281> (2.11.2010).

Mackerell, Judith 2011: "What Britain's ballet stars made of Black Swan". The Guardian 5.1.2011.
Lähde: <http://www.guardian.co.uk/stage/2011/jan/05/black-swan-natalie-portman-tamara-rojo> (23.1.2012).

Paterson, John 2001. "Typhoons, binges... then a heart attack". The Guardian 2.11.2001.
Lähde: <http://www.guardian.co.uk/film/2001/nov/02/artsfeatures.londonfilmfestival2001> (9.12.2010).

Peary, Gerald 2003. "Elephant and Shattered Glass focus on the truth". The Boston Phoenix, October 2003. Lähde: <http://www.bostonphoenix.com/boston/movies/film/documents/03313411.asp> (2.11.2010).

Elokuvat:

Age of Reason, The (2004). Ohjaus: David MacDougall, kuvaus: David MacDougall.

Apocalypse Now (1979). Ohjaus: Francis Ford Coppola, kuvaus: Vittorio Storaro.

Arabesque for Kenneth Anger (1958-61). Ohjaus: Marie Menken.

Aspen (1991). Ohjaus: Frederic Wiseman, kuvaus: John Davey.

As seen Through a Telescope in Flash (1900). Ohjaus: G.A Smith.

Basic Training (1971). Ohjaus: Frederic Wiseman, kuvaus: William Brayne.

Birth of a Nation, The ("Kansakunnan synty" 1915). Ohjaus: D.W Griffith.

Black Swan (2010). Ohjaus: Darren Aronofsky, kuvaus: Matthew Libatique.

Blow-Up (1966). Ohjaus: Michelangelo Antonioni, kuvaus: Carlo Di Palma.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1931). Ohjaus: Robert Mamoulian.

Du levande ("Sinä elävä" 2007). Ohjaus: Roy Andersson, kuvaus: Gustav Danielsson.

Elephant (2003). Ohjaus: Gus van Sant, kuvaus: Harris Savides.

Film (1965). Ohjaus: Alan Scheider (Samuel Beckett), kuvaus: Boris Kaufman.

Five Dedicated to Ozu (2003). Ohjaus ja kuvaus: Abbas Kiarostami.

Grey Gardens (1975). Ohjaus: Ellen Hovde, Albert Maysles, David Maysles ja Muffy Meyers; kuvaus: Albert ja David Maysles.

The General ("Kenraali" 1927). Ohjaus: Buster Keaton ja Clyde Bruckman, kuvaus: Bert Haines ja Devereaux Jennings.

Helsinki Liikkeessä (2009). Ohjaus ja kuvaus: Sanni Priha. Tanssi ja koreografia: Anu Rajala, Jaakko Simola ja Jenni Koistinen.

High School (1968). Ohjaus: Frederic Wiseman, kuvaus: Richard Leiterman.

I Hired a Contract Killer (1990). Ohjaus: Aki Kaurismäki, kuvaus: Timo Salminen.

Kaikki talot, joissa asumme (2012). Ohjaus: Sanni Priha, kuvaus: Jaakko Ruuska (Dok. elokuvan MA-opinnäytetyö).

Kinoglaz (1924). Ohjaus: Dziga Vertov, kuvaus: Mikhail Kaufman.

Kongo-Müller ("Naurava mies", 1966). Ohjaus: Walter Heynowski ja Gerhard Scheumann, kuvaus: Hors Donth, Peter Hellmich.

La Danse The Paris Opera Ballet (2009). Ohjaus: Frederic Wiseman, kuvaus: John Davey.

L'année dernière à Marienbad (1961). Ohjaus: Alain Resnais, kuvaus: Sacha Vierny.

Landscape for the Body (2010). Ohjaus: Jaakko Ruuska, kuvaus: Jaakko Ruuska.

La Promesse ("Lupaus" 1996). Ohjaus: Jean-Pierre ja Luc Dardenne, kuvaus: Alain Marcoen.

La Région Centrale (1971) Ohjaus: Michael Snow.

Last Days (2005). Ohjaus: Gus van Sant, kuvaus: Harris Savides, äänisuunnittelu: Leslie Shatz.

L'enfant ("Lapsi" 2005). Ohjaus: Jean-Pierre ja Luc Dardenne, kuvaus: Alain Marcoen.

Les fils ("Poika" 2002). Ohjaus: Jean-Pierre ja Luc Dardenne, kuvaus: Alain Marcoen.

Le Tombeau d'Alexandre ("Viimeinen bolshevikki", 1993). Ohjaus: Chris Marker, kuvaus: Chris Marker.

Nanook of the North (Nanook, pakkasen poika 1922). Ohjaus & kuvaus: Robert J. Flaherty.

Nijuu Man no Borei (2007). Ohjaus: Jean-Gabriel Périot.

Obayoo (1959). Ohjaus: Jasuihiro Ozu, kuvaus: Yuharu Atsuta.

Offret ("Uhri" 1986). Ohjaus: Andrei Tarkowski, kuvaus: Sven Nykvist.

Rosetta (1999). Ohjaus: Jean-Pierre ja Luc Dardenne, kuvaus: Alain Marcoen.

Sans Soleil (1983). Ohjaus ja kuvaus: Chris Marker.

Sänger från andra våningen ("Toisen kerroksen lauluja" 2000). Ohjaus: Roy Andersson, kuvaus: István Borbás, Jesper Klevenas ja Robert Komarek.

Symphonie diagonale (1924). Ohjaus: Viking Eggelin.

Titicut Follies ("Siilipäiden revvy" 1967). Ohjaus: Frederic Wiseman, kuvaus: John Marshall.

Thselovek s kinoapparatom ("Mies ja elokuvakamera" 1929). Ohjaus: Dziga Vertov, kuvaus: Mikhail Kaufman.

Rear Window ("Takaikkuna" 1954). Ohjaus: Alfred Hitchcock, kuvaus: Robert Burks.

Valon lapset (2008). Ohjaus: Jaakko Ruuska, kuvaus: Jaakko Ruuska.

Wagonmaster /1950). Ohjaus: John Ford, kuvaus: Bert Glennon.

Workingman's Death (2005). Ohjaus: Michael Glawokker, kuvaus: Wolfgang Thaler.

Zerkalo ("Peili" 1975). Ohjaus: Andrei Tarkovski, kuvaus: Georgy Reberg.

Tietokonepelit:

Tomb Raider (1996). Nathan McCree, Martin Iveson. Eidos Interactive.